

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK
PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK
PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL
YOGYAKARTA**

Oleh:

Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” berbasis *moodle* yang layak digunakan dalam kursus Bahasa Inggris, dan 2) mengetahui kelayakan media *e-Learning* untuk peserta kursus lembaga Swift English School Yogyakarta.

Pendekatan dalam penelitian pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta kursus lembaga Swift English School Yogyakarta, dengan pelaksanaan uji coba melalui 3 tahap yaitu uji coba awal dengan 2 subjek, uji coba lapangan dengan 3 subjek, dan uji coba pelaksanaan pemakaian dengan 5 subjek. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan kelayakan media *e-Learning* sebagai berikut, 1) Dihasilkan media *e-Learning* “*Be-swiftenglish*” yang layak dengan 3 pokok bahasan *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan *I Need Your Suggestions*. 2) Hasil validasi dari materi memperoleh skor rata-rata 4 kategori layak, dan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 3,8 kategori layak. 3) Respon peserta kursus terhadap *e-Learning* berdasarkan hasil uji coba yaitu pada uji coba tahap awal memperoleh skor rata-rata 3,4, uji coba lapangan memperoleh skor rata-rata 3,9, dan uji pelaksanaan pemakaian memperoleh skor rata-rata 3,7. Hasil keseluruhan uji coba media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” menunjukkan kriteria baik dari penilaian peserta kursus dengan kategori “layak”.

Kata kunci: Pengembangan *e-Learning*, *e-Learning* berbasis *moodle*, peserta kursus lembaga Swift English School

**DEVELOPMENT OF MOODLE BASED E-LEARNING FOR COURSE
PARTICIPANTS AT SWIFT ENGLISH SCHOOL
YOGYAKARTA**

By:

Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

ABSTRACT

This study aims to 1) produce a moodle-based "Be-Swiftenglish" e-Learning media suitable for use in English language courses; and 2) find out the feasibility of e-Learning media for participants of the Swift English School course in Yogyakarta.

The approach in this research is included in the type of research development (research and development) by using Borg & Gall development model. The subjects of this study were participants of the Swift English School course in Yogyakarta, with the implementation of trials through 3 stages of initial testing with 2 subjects, field trials with 3 subjects, and trial implementation of use with 5 subjects. Data collection techniques used observation, interviews, documentation and questionnaires. Data analysis using quantitative descriptive method.

The results of research show the feasibility of e-Learning media as follows, 1) Generated decent e-Learning media "Be-swiftenglish" with 3 subjects The Comfortable Room, You Look Outstanding, and I Need Your Suggestions. 2) The validation results of the material obtained an average score of 4 feasible categories, and the validation results from the media experts obtained an average score of 3.8 eligible categories. 3) The response of the course participants to e-Learning based on the result of the experiment, the scoring average for the initial test is 3,4, the field trial got the average score 3,9, and the usage test get the average score 3,7. The overall results of the "Be-Swiftenglish" e-Learning media experiments show the good criteria of a "decent" course participant rating.

Keyword: Development of e-Learning, moodle based e-Learning, course participants at Swift English School

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pipit Yusuf Fendy

NIM : 13105241025

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul TAS : Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* untuk Peserta Kursus di Swift English School Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Juli 2017

Yang Menyatakan,



Pipit Yusuf Fendy
NIM. 13105241025

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA

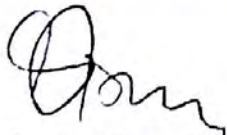
Disusun oleh:

Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

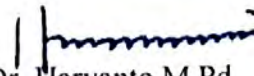
Yogyakarta, 26 Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si.
NIP 19600520 198603 1 003

Pembimbing



Dr. Haryanto M.Pd
NIP. 19600902 198702 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* UNTUK PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 07 September 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Haryanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		20.09.2017
Suyantiningasih, M.Ed. Sekretaris		20/9 17
Dr. Ali Mustadi, M.Pd. Penguji		20/9 17

Yogyakarta, 25 September 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001



HALAMAN MOTTO

“Jika kamu sudah berazzam/bertekad bulat, maka bertawakkallah kepada Allah”

(Terjemahan Q.S. ALI ‘IMRAN: 159)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah karya dengan izin Allah SWT, dengan mengharap ridho-Nya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan untuk penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua yaitu Ibu dan Babe tercinta yang senantiasa mendo'akan, memberi dukungan, dan motivasi serta semangat yang tiada hentinya.
2. Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa dan Bangsa Indonesia.

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan karunianya-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* untuk Peserta Kursus di Swift English School Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan baik umat manusia. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini
2. Ibu Titik Sudartinah, S.S., M.A., selaku validator ahli materi dan Bapak Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian, saran, masukan perbaikan, dan pedoman dalam mengembangkan media *e-Learning* berbasis *moodle*.
3. Bapak Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Area *Manager* Sunu Broto Laksono, S.Pd. selaku Pimpinan Lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta yang memberikan izin penelitian di lembaga.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak diatas dapat menjadi amalan dan ibadah yang bermanfaat serta Insha Allah akan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi penulis, pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 26 Juli 2017
Penulis,



Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Definisi Operasional	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	13
1. Pelatihan dan Kursus.....	13
2. Kursus Bahasa Inggris	14
a. Pengertian Bahasa Inggris.....	14
b. Program Belajar Bahasa Inggris.....	15
c. Materi Pelajaran Bahasa Inggris	16
d. Karakteristik Peserta Kursus Swift English School	17
3. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Manfaat Media Pembelajaran	22
c. Media Informasi Elektronik sebagai Sumber Pembelajaran.....	23
4. <i>E-Learning</i>	24
a. Pengertian <i>E-Learning</i>	24
b. Komponen <i>E-Learning</i>	27
c. Pembelajaran Jarak Jauh	28
d. Pembelajaran dengan <i>Gadget</i> atau Perangkat Komputer.....	29
e. Fungsi dan Manfaat <i>E-Learning</i>	30
f. Metode Penyampaian <i>E-Learning</i>	34

g. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	37
h. <i>E-Learning</i> Dalam Konteks Pendidikan	39
i. <i>E-Learning</i> Dalam Konsep Teknologi Pendidikan	40
j. Teori Belajar Pendukung Model <i>E-Learning</i>	43
5. Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis Moodle	46
a. Pengembangan <i>E-Learning</i>	46
b. Moodle dan Fitur-fitur <i>e-Learning</i> (<i>Be-Swiftenglish</i>)	48
c. <i>Qwords</i> dan Moodle dalam Membangun <i>E-Learning</i>	58
6. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam <i>E-Learning</i>	59
a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi.....	60
b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian	60
c. Prinsip Partisipasi Aktif Pelajar	61
d. Prinsip Umpan Balik.....	62
e. Prinsip Perulangan (<i>Repetition</i>)	63
B. Kajian Penelitian yang Relevan	64
C. Kerangka Pikir	66
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	68
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	69
C. Uji Coba Kelayakan Produk	74
1. Desain Uji Coba	74
2. Subjek Uji Coba	74
3. Jenis Data	75
4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	75
a. Metode Pengumpulan Data	75
b. Instrumen Pengumpulan Data	77
5. Teknik Analisis Data.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	87
1. Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi.....	87
2. Perencanaan Produk	90
3. Desain Pengembangan Produk.....	91
4. Validasi Produk.....	98
5. Uji Coba Produk.....	105
6. Hasil Uji Coba Lapangan	108
7. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian	111
B. Pembahasan.....	115
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan tentang Produk	121
B. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan <i>Be-SwiftEnglish</i>	74
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi bagi Instruktur.....	78
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi bagi Peserta Kursus.....	79
Tabel 4. Kisi-kisi Panduan Wawancara Instruktur dan Pelajar.....	79
Tabel 5. Kisi-kisi Kelengkapan Dokumen	80
Tabel 6. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Ahli Materi	81
Tabel 7. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Ahli Media.....	82
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus	83
Tabel 9. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	85
Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	85
Tabel 11. Hasil Penilaian dan Validasi Materi Ahli Materi.....	98
Tabel 12. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media.....	102
Tabel 13. Hasil Uji Coba Tahap Awal 2 Subjek.....	105
Tabel 14. Hasil Uji Coba Lapangan 3 Subjek.....	108
Tabel 15. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian 5 Subjek	111

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lima kawasan Teknologi Pendidikan 1994	42
Gambar 2. Skema Alur Kerangka Berpikir.....	67
Gambar 3. Diagram Penelitian Pengembangan <i>e-Learning</i>	73
Gambar 4. Install <i>Moodle</i> Telah Sukses	93
Gambar 5. Beberapa Pilihan Tema <i>Moodle</i>	94
Gambar 6. Tampilan <i>Moodle</i> Setelah Installasi & Setelah Modifikasi.....	94
Gambar 7. Tampilan Halaman Materi	95
Gambar 8. Halaman Depan “ <i>Be-swiftenglish</i> ” & Registrasi.....	96
Gambar 9. Halaman Materi “ <i>Be-swiftenglish</i> ” <i>Upload & Download</i>	96
Gambar 10. Halaman Latihan Soal Melengkapi Paragraf & Pilihan Ganda...	97
Gambar 11. Halaman Rekap Data Masuk & Halaman Khusus Instruktur	97
Gambar 12. Grafik Peroleh Skor Validasi Ahli Materi	99
Gambar 13. Perubahan Gambar Materi Setelah Revisi	100
Gambar 14. Grafik Perolehan Skor Validasi Ahli Media	103
Gambar 15. Perubahan Tema <i>Klass</i> ke Tema <i>Contemporary</i>	104
Gambar 16. Perubahan Tampilan <i>Login</i> dengan Tema <i>Contemporary</i>	104
Gambar 17. Perubahan Tampilan Tema pada Materi	104
Gambar 18. Tampilan Materi Sebelum Revisi & Setelah Revisi.....	108
Gambar 19. Halaman <i>Download & Upload</i> Tugas <i>Be-Swiftenglish</i>	111
Gambar 20. Halaman Tampilan Membuat Soal Latihan	114
Gambar 21. Halaman Tampilan Soal Latihan Pilihan Ganda.....	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Ahli Materi	127
Lampiran 2. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Ahli Media.....	129
Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Peserta Kursus	131
Lampiran 4. Gambar Layout Halaman Depan E-Learning “Be-Swift”	133
Lampiran 5. Gambar Layout Halaman Materi E-Learning “Be-Swift”	134
Lampiran 6. Kelengkapan Dokumen Lembaga Swift English School	135
Lampiran 7. Hasil Observasi Lembaga Swift English School.....	136
Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Validasi Materi	140
Lampiran 9. Hasil Rekapitulasi Validasi Media	141
Lampiran 10. Rekapitulasi Respon Peserta Kursus Uji Coba Awal.....	142
Lampiran 11. Rekapitulasi Respon Peserta Kursus Uji Coba Lapangan.....	143
Lampiran 12. Data Respon Peserta Kursus Uji Pelaksanaan Pemakaian	144
Lampiran 13. Surat Permohonan Validasi Materi	145
Lampiran 14. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	146
Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	149
Lampiran 16. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	150
Lampiran 17. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	151
Lampiran 18. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	154
Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba Awal Oleh Peserta Kursus.....	155
Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Oleh Peserta Kursus.....	159
Lampiran 21. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian Oleh Peserta Kursus ...	165
Lampiran 22. Dokumentasi Foto Penelitian	175
Lampiran 23. <i>Screenshoot</i> Media <i>e-Learning</i> “Be-Swift”	176
Lampiran 24. <i>Screenshoot</i> Gambar Akses <i>e-Learning</i> “Be-Swift”	177
Lampiran 25. <i>SreenShoot</i> Gambar Hasil Akses Latihan Soal	178
Lampiran 26. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan	179
Lampiran 27. Surat Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa & Politik	180
Lampiran 28. Surat Izin Penelitian BAPPEDA	181
Lampiran 29. Surat Ijin Penelitian Lembaga Swift English School	182
Lampiran 30. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	183

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Adanya pendidikan adalah setua dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri. Dengan perkembangan peradaban manusia, maka berkembang pula isi dan bentuk termasuk perkembangan penyelenggaraan pendidikan dimana sejalan dengan pemikiran dan ide-ide tentang pendidikan. Pelatihan merupakan suatu aktifitas belajar yang memiliki jangkauan spesifik, memberi penekanan pada aspek keterampilan, berorientasi pada tema tertentu, pembelajarannya diselenggarakan dengan metode berperanserta, dan hasil belajarnya akan digunakan segera.

Proses pendidikan yang ada sekarang ini merupakan bagian dari upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya mewujudkan salah satu tujuan bangsa Indonesia tersebut, UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 Pasal 26 ayat 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat”. Pembelajaran dalam pelatihan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membantu memfasilitasi belajar orang lain. Pembelajaran dipahami sebagai upaya yang dilakukan oleh instruktur atau trainer untuk membantu anggota organisasi (peserta pelatihan) agar belajar dengan mudah.

UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 Pasal 31 menyebutkan bahwa pada butir (1) Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau regular. (3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. Pendidikan jarak jauh merupakan konsep penyelenggaraan pembelajaran dalam upaya perwujudan pembelajaran modern dan mendukung implementasi program satu juta nama domain yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Pada Era saat ini *e-Learning* dapat diterapkan dalam dunia kursus sebagai media penyalur pembelajaran yang ingin disampaikan. Kursus adalah lembaga pelatihan yang termasuk kedalam jenis pendidikan nonformal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaanya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu. Misalnya, kursus bahasa inggris selama tiga bulan, kursus *ICT (information and communication technologies)*, kursus desain grafis, kursus montir, kursus memasak, kursus menjahit, dan lain-lain. Selain itu kursus memiliki jadwal yang fleksibel sesuai dengan program yang disediakan oleh lembaga pelatihan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang terus mengalami perubahan dan sangat pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis *ICT* menjadi tidak terelakkan lagi. Berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan konsep *e-Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga terjadi proses transformasi pendidikan dari konvensional ke bentuk digital. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, dapat dilihat dari maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri, dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan.

Keberadaan *e-Learning* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan internet, perkembangan *e-Learning* pada masa ini sudah banyak dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran yang biasa disebut *LMS (Learning Management System)*. *LMS* merupakan konsep yang banyak digemari untuk digunakan dalam mendesain suatu pembelajaran jarak jauh berbasis internet. Beberapa contoh dari *LMS* adalah *Moodle*, *Claroline*, *eFront*, *Schoology*, *ATutor*, *Sakai*, *Dokeos*, *LAMS*, *WebCT*, dan masih banyak yang lainnya.

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) merupakan bagian dari sebuah *LMS (Learning Management System)* yang diperkenalkan oleh Martin Dougiamas, seorang *computer scientist* dan *educator*. *Moodle* adalah *course content management (CMS)* berbasis *open source* yang dapat dengan mudah dimodifikasi oleh penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan tidak berbayar serta dapat diakses melalui situs

<http://www.moodle.org> untuk di *download*. Aplikasi *moodle* saat ini selalu mengalami perkembangan yaitu peningkatan berbagai fitur yang mendukung desain pembelajaran lebih fungsional.

Setelah dilakukan observasi awal di lembaga Swift English School Sleman Yogyakarta, diperoleh informasi bahwa belum tersedia dan dikembangkan sebuah fasilitas pembelajaran berbasis *e-Learning*. Lembaga Swift English School merupakan lembaga kursus Bahasa Inggris yang berlokasi di Yogyakarta dan Purwokerto. Lembaga Swift English School menjadi pionir berbagai layanan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, sistem pembelajaran berbasis *web* yang diterapkan di Swift English School baru sekedar ada di Internet, dan belum terimplementasi dengan model sistem *e-Learning*. Hal ini disebabkan antara lain karena belum adanya pola yang baku dalam implementasi *e-Learning*, keterbatasan sumber daya manusia baik pengembang maupun staff pengajar.

Pola-pola interaksi dan komunikasi tetap dibutuhkan walaupun media belajar berbasis teknologi lebih dominan dalam pendidikan jarak jauh. Sehingga perlu memperhatikan penguasaan bahasa teknologi dalam komunikasi agar mutu interaksi dan komunikasi terjamin serta dapat berjalan dengan efektif. Sehingga dibutuhkan prinsip desain pesan pembelajaran yang di kemukakan Flemming dan Levie (dalam Asri Budiningsih 2000: 21) untuk diterapkan dalam mengembangkan pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle*.

Kemudian Asri Budiningsih (2003: 118) mengemukakan (5) pendapat yang disebut sebagai prinsip desain pesan pembelajaran, yaitu (1) Prinsip kesiapan dan motivasi adalah kondisi dimana pelajar telah memiliki bekal pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari informasi baru; (2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian merupakan cara mempertahankan perhatian pelajar terhadap materi pembelajaran agar memahami pesan-pesan informasi; (3) Prinsip keaktifan pelajar adalah memberi kebebasan dan kesempatan pelajar untuk mengemukakan pendapat dan gagasannya, melakukan gerakan, dan lain-lain; (4) Prinsip umpan balik adalah pemberian informasi kepada pelajar tentang hasil atau kemajuan belajar yang telah dicapainya, serta kekurangan yang perlu diperbaikinya; (5) Prinsip perulangan merupakan penyajian informasi yang dapat dikaji ulang agar informasi atau pesan pembelajaran dapat dipahami dan bertahan lama dalam ingatan (retensi).

Penerapan *e-Learning* untuk keperluan kursus sepenuhnya memang diperlukan. Karena apabila pengajar (instruktur) tidak dapat hadir dalam suatu pembelajaran maka *e-learning* berbasis *moodle* diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran, sebab keseluruhan bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan toefl, tes toefl, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya dapat disampaikan atau dilakukan melalui *e-Learning*. Sehingga fasilitas *e-Learning* diharapkan mampu mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran jarak jauh pada lembaga kursus Swift English School yang biasa dinamakan *Mixed-mode*

learning/Resource-based Learning/Blended Learning. Hal inilah yang membuat penulis mengusung ide untuk mengadakan penelitian dan membuat sebuah wadah bagi semua jenis program materi pembelajaran Swift English School kedalam media belajar *e-Learning* dengan tujuan memberikan solusi alternatif pada kegiatan pembelajaran dan bimbingan kursus Bahasa Inggris.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas banyak bermunculan berbagai masalah yang dapat dipecahkan solusinya. Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembaga Swift English School kurang memaksimalkan pemanfaatan internet dalam pembelajaran.
2. Lembaga Swift English School belum mengelola *learning management system* seperti *Moodle*, *Schoology* atau *Edmodo* dan lainnya dalam alternatif pembelajaran jika berhalangan hadir.
3. Sumber bahan ajar yang digunakan masih sebatas menggunakan modul belum menambah sumber belajar lain seperti materi dalam *e-Learning*.
4. Kegiatan kursus dan pembelajaran yang dilaksanakan dilembaga bersifat konvensional dengan metode tatap muka sehingga kurang bervariasi.
5. Belum tersedianya wadah untuk pembelajaran *e-Learning* atau pembelajaran jarak jauh sebagai inovasi dalam meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *e-Learning* dengan menggunakan prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh C. Asri Budiningsih dan LMS (*Learning Management System*) berbasis aplikasi *moodle*. Selain itu, pengembangan *e-Learning* ini dibatasi pada materi pelajaran Bahasa Inggris dan program dari lembaga Swift English School.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan *e-Learning* berbasis *moodle* yang layak untuk kursus Bahasa Inggris pada VIP Private Program belajar di lembaga Swift English School Yogyakarta?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *e-Learning* berbasis *moodle* terhadap program pembelajaran Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat dalam implementasi ilmu pengetahuan khususnya ranah teknologi pendidikan yaitu tentang bagaimana membuat dan menghasilkan media belajar *e-Learning* untuk peserta pelatihan khususnya peserta kursus Bahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Kursus

Menyediakan media belajar yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar modern dalam pembelajaran dengan 3 fungsi, yaitu sebagai *suplemen* (tambahan), *komplemen* (pelengkap), *substitusi* (pengganti) pada kegiatan kursus pelajaran Bahasa Inggris. Meningkatkan pelayanan kursus dan memunculkan konsep pembelajaran baru dengan inovasi pembelajaran jarak jauh.

b. Bagi Instruktur

Memudahkan instruktur dalam membuat, menyampaikan, mengontrol, menyimpan dan mengembangkan materi untuk kursus pelajaran Bahasa Inggris.

c. Bagi Pelajar

Memfasilitasi pelajar dalam mempelajari dan menguasai materi pelajaran Bahasa Inggris dengan fleksibilitas belajar yang tinggi dan memudahkan pelajar mendapatkan informasi atau ilmu.

d. Bagi Pemerintah dan Masyarakat

Sebagai referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan metode, media dan alat bantu pembelajaran yang bermutu di masa yang akan datang sesuai dengan perkembangan zaman sebagai konsekuensi dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Produk *e-Learning* yang dikembangkan menggunakan sistem manajemen pembelajaran *online* melalui *server* dari *web hosting* jasa *Qwords.com* dengan model *Learning Management System (LMS)* berbasis *open source* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *moodle v.2.8* atau versi terbaru. Aplikasi *Moodle v.2.8* telah *include* di dalam *Cpanel* dengan proses install menggunakan fasilitas *software Softaculous*. Pada *e-Learning* ini materi didesain sesuai program kursus dari lembaga untuk pelajar Swift English School, kemudian disajikan dengan memperhatikan teori prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemas dalam media belajar *e-Learning*. Dalam hal ini materi belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak terbatas sebagai instrumen percakapan, seperti interaksi antara peserta kursus dan trainer dalam sistem pembelajaran. *E-Learning* yang dikembangkan diberi identitas *Be-SwiftEnglish* (<http://beswiftenglish.com>).

Konsep sistem *e-Learning* ini dapat dijalankan pada sistem operasi komputer berbasis *Microsoft Windows* atau *Linux Ubuntu*, dengan spesifikasi *hardware* pendukung minimum sebagai berikut:

1. *Disk Space: 160 MB free* atau *5 GB* (optional untuk instalasi)
2. *Processor: 1 GHz* (min), *2GHz dual core* direkomendasikan, *Pentium 3,666MHz* atau *AMD Duron 900*
3. *Memory: RAM 256 MB* (*non share* atau *VGA on board* min), *1 GB* atau lebih sangat direkomendasikan
4. *LAN Card, Wifi (Hotspot), Acces point* untuk keperluan Internet

5. *Monitor SVGA (Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan resolusi 32 bit), Terdapat Keyboard & Mouse, Soundcard & Audio system*

Spesifikasi *software* pendukung untuk install *moodle* dalam *web hosting* sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows 7/ 8/ 10/ Linux/ Mac OS/* atau sistem operasi lain yang dapat mendukung *browser* yang terkoneksi dengan internet
2. Aplikasi *browser (Firefox Mozilla 25.0 min, Google Chrome 30.0 min, Microsoft Internet Explorer 9 min dll)*
3. *Database: (PostgreSQL 9.1 min, MySQL 5.5.31 min, MariaDB 5.5.31, Microsoft SQL Server 2008, Oracle Database 10.2)*
4. Versi *PHP*: minimum *PHP 5.4.4* (selalu gunakan *PHP 5.4.x* terbaru atau *5.5.x* pada *Windows OS*)

H. Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Media Belajar *E-Learning (Be-SwiftEnglish)*

Kegiatan menghasilkan media belajar yang didesain secara sistematis dan menggunakan teknologi komputer yang terhubung internet atau jaringan lokal dengan konsep *e-Learning* yaitu sistem pembelajaran elektronik *learning* yang memungkinkan tersampainya bahan ajar dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer.

2. *Learning Management System* Berbasis *Moodle*

Aplikasi perangkat lunak untuk mengelola kegiatan dalam jaringan, proram pembelajaran, isi, dan pelatihan serta evaluasi dengan aplikasi *moodle* yaitu pengelola *course* berbasis internet atau lokal *server* yang diproduksi untuk kegiatan belajar.

3. Lembaga Swift English School

Lembaga kursus Bahasa Inggris yang berlokasi di Yogyakarta dan Purwokerto, memiliki layanan inovatif dalam pembelajaran bahasa dan konsep kursus dengan menggunakan metode pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif, unik, dan menarik.

4. Online Untuk Akses (*Be-SwiftEnglish*)

Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial, email, dan berbagai jenis akun lainnya yang digunakan melalui internet.

5. Internet (*interconnection-networking*)

Saluran jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)*, yaitu perangkat lunak yang terdapat dalam satu sistem untuk mentransfer data dalam satu grup *network/jaringan*.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. *E-Learning* didesain secara baik yaitu memperhatikan teori desain pesan pembelajaran untuk kursus dengan *user interface (UI)* yang mudah dioperasikan bagi pelajar dan instruktur.
- b. Ketersediaan maupun pemanfaatan *gadget* dan komputer serta jaringan internet yang mendukung implementasi teknologi informasi dapat berguna dengan baik, sehingga pelajar dan instruktur dapat mengakses informasi melalui *e-Learning*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Konten *e-Learning* yang dikembangkan masih terbatas hanya satu materi atau beberapa pelajaran yang dibuat sesuai program kursus yang ada pada lembaga Swift English School.
- b. Pengembangan *e-Learning* yang menggunakan prinsip desain pesan pembelajaran Asri Budiningsih dengan menggabungkan beberapa keahlian dan pengetahuan sehingga pembuatan media harus dikonsultasikan kepada ahli media, ahli materi, guru (instruktur), peserta kursus dan orang-orang yang berkompeten di bidangnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Keberadaan e-Learning tidak terlepas dari adanya teknologi komputer dan internet yang semakin maju di era modern saat ini, sehingga muncul konsep pembelajaran modern dalam memanfaatkan teknologi informasi.

1. Pelatihan dan Kursus

Poerwadarminta (1984) dalam Ayiolim (2009:33) memberikan arti kepada “pelatihan” sebagai pelajaran untuk membiasakan atau memperoleh sesuatu kecakapan. Pelatihan dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, terorganisir dan sistematis di luar sistem persekolahan untuk memberikan dan meningkatkan suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu kepada kelompok tertentu dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang mengutamakan praktek daripada teori, agar mereka memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam memahami dan melaksanakan suatu kebutuhan aktifitas tertentu dengan cara yang efisien dan efektif.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kursus adalah pelajaran tentang suatu pengetahuan atau keterampilan yang diberikan dalam waktu singkat. Kursus untuk melanjutkan kegiatan terdahulu sesudah keberhasilan yang pertama, kursus untuk menyegarkan ingatan dan menambahkan teori baru.

Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 26 ayat (5) menyatakan bahwa, Kursus dan Pelatihan adalah satuan pendidikan yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan dan kursus adalah kegiatan pembelajaran sistematis bersifat non-formal yang memerlukan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi agar dapat memberikan dan meningkatkan suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu kepada kelompok tertentu dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang mengutamakan praktek daripada teori.

2. Kursus Bahasa Inggris

a. Pengertian Bahasa Inggris

Pengertian Bahasa menurut (Depdiknas, 2005) Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002) Bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, dan sopan santun yang baik. Kemudian Smith (dalam McKay, 2003) memaparkan tiga konsep mendasar Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional

dalam pembelajaran, yakni pembelajar tidak berkewajiban untuk mengadopsi kebudayaan penutur asli Bahasa Inggris, Bahasa Inggris telah dimiliki oleh semua kalangan dan tidak terbatas pada penutur asli Bahasa Inggris, dan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah memungkinkan pembelajar mengomunikasikan ide-ide dan kebudayaan mereka kepada orang lain.

Diharapkan melalui *e-Learning* berbasis *moodle* akan memudahkan peserta kursus untuk menambah pengetahuan mengenai cara menyimak, berbicara, menulis, dan membaca dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa Bahasa Inggris merupakan alat komunikasi internasional untuk melakukan interaksi agar pembelajar dapat mengomunikasikan ide-idenya secara luas.

b. Program Belajar Bahasa Inggris

VIP Private Program di lembaga Swift English School ditujukan untuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih spesifik sesuai dengan keinginan atau kebutuhan peserta kursus. Jumlah pertemuan, jadwal, fasilitas dan harga program ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta kursus selain itu disediakan juga materi yang fleksibel. Dalam pengembangan *e-Learning* berbasis *moodle* peneliti berfokus pada materi *reading*. beberapa topik yang telah ditentukan bersama pihak *area manager* lembaga Swift English School untuk dimasukkan kedalam e-Learning yaitu: 1)The Comfortable Room, 2)You Look Outstanding, dan 3)I Need Your Suggestions.

c. Materi Pelajaran Bahasa Inggris

Dalam Penelitian pengembangan *e-Learning* berbasis *moodle* ini yang dibahas adalah tentang Kompetensi Membaca (Reading) yakni pada materi memahami bacaan dalam kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual, membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus, mengenal benda yang ada dilingkungan sekitar atau menggunakan ungkapan sehari-hari dalam bentuk Bahasa Inggris.

Klein, dkk dalam Rahim (2010:3) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) Membaca merupakan suatu proses, (2) Membaca adalah strategis, dan (3) Membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca juga merupakan strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna

ketika membaca. Membaca adalah interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (readable) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

d. Karakteristik Peserta Kursus Swift English School

Peserta kursus Swift English School beragam sesuai dengan program yang diberikan oleh lembaga. Dalam penelitian ini difokuskan pada program belajar bagi orang dewasa dalam VIP Private Program yang lebih dikhususkan bagi peserta kursus tingkat SMP, SMA sederajat atau umum. Menurut pendapat Piaget dalam Budiningsih (2012:39) tentang perkembangan kognitif, individu yang berusia lebih dari 12 tahun telah mampu berfikir secara abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir “kemungkinan”. Pada tahap *operasional formal* ini individu telah memiliki kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Sehingga *e-Laerning* bagi kelompok berusia lebih dari 12 tahun sangat dimungkinkan dan dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Sedangkan pendidikan pada orang dewasa dirumuskan sebagai proses yang membangkitkan keinginan untuk bertanya dan belajar secara berkelanjutan seumur hidup yang dilakukan secara mandiri tanpa harus bergantung kepada instruktur atau lembaga pendidikan yang menyusun program pendidikan, orang dewasa dapat belajar dengan

mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menurut teori konstruktivistik peranan penting instruktur dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian, yang meliputi; 1) Menumbuhkan kemandirian dengan menyediakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertindak; 2) Menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan dan bertindak, dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pelajar; 3) Menyediakan sistem dukungan yang memberikan kemudahan belajar agar pelajar mempunyai peluang optimal untuk berlatih. Dengan mengembangkan *e-Learning* instruktur dapat memotivasi pelajar untuk menggali wawasan secara lebih luas dan meningkatkan pengetahuan Bahasa Inggris.

Kemampuan peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta dalam membaca (*reading*) sudah diatas rata-rata yang artinya peserta kursus mampu membaca teks Bahasa Inggris dengan baik. Oleh karena itu hal tersebut mendukung dalam mengembangkan media *e-Learning* berbasis *moodle* yang memberikan fleksibilitas dalam menambah pemahaman membaca. Tujuan penting pengembangan *e-Learning* adalah untuk memfasilitasi atau sebagai wadah maupun sumber belajar *reading* yang berbasis web, dengan demikian peserta kursus dapat mengakses materi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Peserta kursus dapat lebih meningkatkan atau mengulang kembali materi dengan membaca bahan ajar yang terdapat dalam media *e-Learning Be-Swiftenglish*.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Association of Education and Communication Technology (1997:3) pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pelajar yang dapat mendorong terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga perkembangan media yang begitu cepat saat ini sangat berguna bagi peningkatan pola pikir manusia yaitu dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran.

Disebutkan dalam sebuah studi mendesain model pembelajaran inovatif progresif (Trianto, 2010:234) media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) pertama kali digagas oleh Marshal McLuhan. Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan instruktur, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas.

Media pembelajaran dapat langsung dimanfaatkan (*by utilization*) ataupun dapat langsung membuatnya sendiri (*by design*). Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “medium”, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.

Mengutip pendapat Miarso (2004) dalam Rusman (2012:160) bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang fungsinya untuk menyampaikan pesan, selain itu, media dapat membangkitkan pemikiran, perhatian dan kemauan pelajar untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad (2009:6) bahwa media pembelajaran memuat ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Pengertian fisik dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar dan dibaca;
- 2) Pengertian non-fisik dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras, merupakan isi yang ingin disampaikan pada siswa;
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada audio dan visual;
- 4) Alat bantu proses pembelajaran;
- 5) Alat komunikasi proses pembelajaran;
- 6) Alat yang digunakan secara masal (misalnya: OHP, film, video, slide) ataupun digunakan secara individu (misalnya: modul, kaset, komputer);
- 7) Sikap perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar, kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh instruktur. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media yang dibutuhkan, dan kemampuan instruktur dalam menggunakannya untuk proses pembelajaran.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan instruktur dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran. Menurut pendapat Nana & Ahmad (2011:4) memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan instruktur dalam menggunakannya
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir pelajar dan kebutuhan pelajar

Fungsi media pembelajaran menurut Basuki Wibawa & Farida Mukti (1991: 7), media dapat membantu instruktur dalam menyalurkan pesan. Bila medianya dirancang dan dibuat dengan baik makin baik pula media itu dalam menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan. Sehingga apabila sebuah media belajar berupa *e-Learning* berbasis *moodle* yang di kembangkan secara baik maka bukan tidak mungkin akan sangat membantu dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh di lembaga Swift English School.

E-Learning dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membentuk budaya belajar yang lebih modern, demokratis, dan mendidik. Budaya belajar adalah bagian kecil dari budaya masyarakat. Budaya masyarakat diartikan sebagai keterpaduan keseluruhan objek, ide, pengetahuan, lembaga, cara mengerjakan sesuatu, kebiasaan, pola perilaku, nilai, dan sikap tiap generasi dalam suatu masyarakat, yang diterima suatu generasi dari generasi pendahulunya dan diteruskan kembali dalam bentuk yang sudah berubah kepada generasi penerusnya (Kartasasmita, 2003) dalam Deni Darmawan (2014).

Dari pernyataan di atas maka *e-Learning* merupakan pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris di Swift English School dengan memanfaatkan teknologi informasi. Kemudian berbagai uraian menurut para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dapat berupa inovasi teknologi, lingkungan dan sebagainya, yang memuat pesan ataupun informasi untuk meningkatkan proses interaksi antara instruktur terhadap pelajar dan membawa stimulus berupa rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pelajar, sehingga dapat menimbulkan proses pembelajaran yang inovatif dan progresif serta memiliki tujuan dan terkendali.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Trianto (2010:234) mengemukakan media pembelajaran dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

- 1) Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi pelajar.
- 2) Metode pembelajaran lebih bervariasi.
- 3) Pelajar menjadi lebih aktif dalam melakukan beragam aktifitas pembelajaran.
- 4) Pembelajaran lebih menarik.
- 5) Menagatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dari uraian pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan, manfaat media pembelajaran akan meningkatkan gairah belajar, pelajar berkembang menurut minat dan kecepatannya dalam menyerap pelajaran karena proses interaksi yang mudah dan langsung dengan

lingkungan sehingga memberikan rangsangan maupun mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama dalam menerima sebuah informasi.

c. Media Informasi Elektronik Sebagai Sumber Pembelajaran

Pemanfaatan media informasi elektronik sebagai sumber pembelajaran tidak hanya berlaku bagi individu (khususnya pelajar) dalam proses belajar. Dalam posisi sebagai instruktur dapat memanfaatkan fasilitas ini untuk kepentingan memperkaya pengalaman dan kemampuan mengajar sehari-hari. Beberapa manfaat yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut:

- 1) Memperluas “background knowledge” instruktur;
- 2) Pembelajaran yang dinamis dan fleksibel;
- 3) Mengatasi keterbatasan bahan ajar;
- 4) Kontribusi dan pengayaan bahan ajar;
- 5) Implementasi SAL (*student active learning*) – CBSA (cara belajar siswa aktif).

Dalam pemanfaatan media informasi elektronik sebagai sumber pembelajaran, Haughey dalam Lantip (2011:218-219) memaparkan tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis *online learning*, yaitu:

- 1) *Web Course* adalah pemanfaatan internet untuk keperluan pendidikan, dimana pelajar dan instruktur sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukannya tatap muka antara keduanya.

- 2) *Web centric course* adalah pemanfaatan internet yang menggabungkan antara belajar jarak jauh dengan belajar secara tatap muka yaitu kombinasi antara pembelajaran konvensional dan pembelajarn jarak jauh.
- 3) *Web enchanced course* yakni pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas dari pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas atau sebagai pelengkap.

4. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

Pembelajaran elektronik atau *e-Learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001), tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an (Kamarga, 2002). *E-Learning* merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang mulai cukup dikenal di Indonesia, masuk dan komersial di Indonesia pada tahun 1995 ketika Indointernet membuka layanannya sebagai penyedia jasa layanan internet pertama.

E-Learning terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘electronic’ dan ‘learning’ yang berarti pembelajaran’. Jadi *e-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *e-Learning* sering disebut pula *on-line course* (Soekartawi dalam Deni Dermawan, 2014:24).

Kartasasmita (2003) dalam Deni Dermawan (2014:26) mengemukakan bahwa salah satu ciri *e-Learning* adalah adanya pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis, serta dengan kesegeraan kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar, dan kesesama pembelajar, melalui fasilitas internet. Selain itu, Lantip (2011:208) mengungkapkan *e-Learning* merupakan pembelajaran berbasis teknologi, mencakup sejumlah aplikasi dan proses, termasuk pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis *web*, *virtual classroom*, dan *digital collaboration*.

E-Learning merupakan suatu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria (Rosenberg dalam Rahmasari 2013:28) mengemukakan tiga kriteria tersebut yaitu:

- a) *E-Learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi.
- b) Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar.
- c) Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran.

Adapun pandangan yang lebih khusus dalam penggunaan sebuah *e-Learning*, yaitu pendapat dari Allan J. Henderson dalam Rahmasari, dkk (2013:29) mengemukakan *e-Learning* sebagai penyedia sarana

pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet. Selain itu, Henderson menambahkan bahwa *e-Learning* memungkinkan bagi pelajar untuk belajar mandiri melalui fasilitas komputer yang sudah terkoneksi oleh jaringan internet di tempat mereka masing-masing, tanpa harus bertatap muka dengan pendidik dan mengikuti pembelajaran yang ada di dalam kelas.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, *e-Learning* secara garis besar dapat disimpulkan sebagai pembelajaran berbasis media elektronik yang merupakan kombinasi antara informasi, interaksi, dan komunikasi pendidikan yang terdiri dari elemen-elemen inti dalam strategi mencapai keberhasilan pembelajaran yaitu melalui berbagai media seperti, audiovisual, televisi, *gadget*, *handphone*, komputer, *tape*, *PDA*, *CD-ROM* dan lain sebagainya sebagai pengantar pesan pembelajaran kepada pembelajar. Dalam hal ini, *e-Learning* berfungsi sebagai berikut:

- 1) Tersampainya materi pembelajaran melalui media elektronik dengan kemasan inovatif dalam bentuk *digital*.
- 2) Adanya sistem dan aplikasi elektronik yang mendukung proses pembelajaran jarak jauh.
- 3) Metode belajar menjadi lebih bervariasi dan berbagai inovatif dalam memajukan proses pembelajaran.

- 4) Pembelajaran melalui *e-Learning* mendekatkan seseorang dengan sumber informasi yang di perlukan dengan akses di mana saja dan kapan saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

b. Komponen *E-Learning*

Adapun beberapa komponen yang membentuk *e-Learning* menurut Rosmisatriawahono (2008) yaitu sebagai berikut:

1) Infrastruktur *e-Learning*:

Infrastruktur *e-Learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.

2) Sistem dan Aplikasi *e-Learning*:

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS). LMS banyak yang *opensource* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.

3) Konten *e-Learning*:

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-Learning system* (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa

dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh pelajar kapanpun dan dimanapun.

Sedangkan Aktor dalam pelaksanaan pembelajaran dengan *e-Learning*, yaitu guru (instruktur) yang membimbing, pelajar yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

c. Pembelajaran Jarak Jauh

E-Learning merupakan salah satu pemikiran dalam upaya mengintegrasikan proses pembelajaran dari pembelajaran tradisional, pembelajaran jarak jauh (modern), dan perpaduan berbagai model pembelajaran lainnya (*blended learning*) yang lebih inovatif. Model pembelajaran *blended learning* ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia, bahkan berbasis komputer.

E-Learning memungkinkan pebelajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tanpa harus hadir atau bertatap muka menghadiri kelas konvensional. Pebelajar dapat berada di tempat yang menurutnya nyaman untuk belajar misal berada dikos, sementara instruktur dan pelajaran yang diikuti berada di tempat lain. Interaksi dan komunikasi

pembelajaran dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *on-line* dan *archieved*.

Pembelajaran di kelola melalui jaringan internet oleh sebuah pusat penyedia materi di kampus, lembaga, atau perusahaan penyedia konten tertentu, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara fleksibel, untuk dapat melakukan pembelajaran jarak jauh (*online*) sangat dibutuhkan keterampilan menjelajah dunia maya dalam rangka memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pada posisi inilah *e-Learning* berfungsi mendekatkan seseorang dengan sumber informasi yang diperlukan.

d. Pembelajaran dengan *Gadget* atau Perangkat Komputer

Penggunaan dan pelaksanaan *e-Learning* disampaikan dengan memanfaatkan perangkat elektronik seperti *gadget* atau komputer. Secara umum perangkat dilengkapi dengan perangkat multimedia, dengan gabungan *hardware* dan *software* serta dilengkapi dengan koneksi jaringan *internet* maupun *intranet* lokal.

Dengan memiliki gadget atau komputer yang terkoneksi dengan jaringan *internet* ataupun *intranet*, pembelajaran dapat di akses dalam *e-Learning*. Sehingga seseorang dapat berpartisipasi dalam *e-Learning* untuk mendapatkan sebuah informasi yang dapat membelajarkan dirinya. Jumlah pebelajar yang bisa ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas tergantung kelas virtual yang di programkan secara khusus.

Materi pelajaran dapat di kelola dan di publis dengan kualitas yang lebih standar, maksudnya materi sesuai kebutuhan pebelajar yang membutuhkan tidak jauh berbeda dengan materi kelas konvensional, akan tetapi materi tidak tergantung pada kondisi dari instruktur. Selain itu materi dapat sewaktu-waktu di kaji ulang oleh pebelajar yang membutuhkan. Dalam hal ini instruktur menjadi kontroling dari aktivitas pembelajaran, instruktur dituntut memberikan stimulus respond kepada pebelajar agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan walaupun memanfaatkan perangkat elektronik seperti gadget atau komputer.

e. Fungsi dan Manfaat *E-Learning*

Siahaan dalam Deni Darmawan (2014:29) mengungkapkan tiga fungsi *e-Learning* dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1) Sebagai Suplemen (Pelengkap)

Pelajar memiliki kebebasan dalam memilih materi ajar yang terdapat dalam *e-Learning*. Tidak ada kewajiban bagi pelajar untuk menggunakan materi *e-Learning*. Walaupun hanya bersifat pilihan, pelajar yang memanfaatkan *e-Learning* pasti memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) Sebagai Komplemen (Tambahan)

Bahan ajar yang ada dalam *e-Learning* digunakan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pelajar di dalam kelas, yang artinya materi yang ada di dalam *e-Learning* diprogram

untuk menjadi materi penguat atau sebagai remedial bagi pelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3) Sebagai Substitusi (Pengganti)

Banyak negara-negara maju yang memberikan alternatif pembelajaran kepada pelajarnya, dengan tujuan agar mereka lebih fleksibel dalam mengelola jadwal perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktifitas keseharian pelajar. Tiga alternatif model pembelajaran tersebut adalah:

- a) Sepenuhnya tatap muka (kelas konvensional).
- b) Sebagian tatap muka, sebagian lagi melalui media internet.
(kolaboratif *learning*)
- c) Sepenuhnya menggunakan atau melalui internet (*online learning*).

Kenji Kitao (1998) dalam Munir (2012:97) memaparkan tiga fungsi *online learning* yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, yakni:

1) Fungsi Alat Komunikasi

Dengan adanya *online learning* kita dapat berkomunikasi dengan siapa saja secara cepat. Contohnya, bisa berkomunikasi melalui *e-mail* ataupun bisa membuka forum diskusi melalui aplikasi *chatting* maupun *mailing list* yang ada di sistem *online learning*. Dengan memanfaatkan fasilitas *chatting* dan *e-mail* komunikasi yang terjadi akan menjadi lebih efektif dan efisien.

2) Fungsi Akses Informasi

Online learning bermanfaat sekali bagi akses informasi, contohnya dapat melihat laporan cuaca terkini, perkembangan ekonomi, budaya, sosial, ilmu pengetahuan, politik dan teknologi yang dikemas dari berbagai sumber tanpa membayar. Dalam fungsi pendidikan, keberadaan *online learning* memudahkan peserta didik maupun pendidik dalam mencari informasi ataupun menambah referensi dari berbagai hasil penelitian maupun artikel-artikel yang merupakan hasil kajian dalam berbagai bidang.

3) Fungsi Pendidikan dan Pembelajaran

Pesatnya perkembangan teknologi informasi maupun teknologi *online learning* ini berdampak pada pemanfaatan yang luas dari seluruh negara, lembaga maupun ahli untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran. Segala upaya dilakukan untuk mendukung sistem pendidikan dengan cara membangun aplikasi yang dapat menunjang peningkatan mutu dari pendidikan. Bahan ajar yang dikemas dalam bentuk jaringan tentu menjadikan materi tersebut mudah diakses kapan saja dan di mana saja dalam artian seseorang akan *uptodate*.

Soekartawi (2003) dalam Deni Darmawan (2014:31) mengungkapkan manfaat dalam penggunaan internet yang khususnya dalam pendidikan jarak jauh, yakni:

- 1) Tersedianya fasilitas *E-Moderating*, pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara langsung melalui fasilitas internet

secara reguler, kapan pun dan di mana pun kegiatan komunikasi itu berlangsung tanpa di batasi oleh ruang dan waktu.

- 2) Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan materi ataupun petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet. Sehingga peserta didik dan pendidik dapat saling menilai seberapa jauh materi dapat dipelajari.
- 3) Peserta didik dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Mengingat materi sudah dikemas kedalam bentuk *online* atau *digital*.
- 4) Apabila peserta didik ingin menambah pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya, ia dapat melakukan pencarian di internet dengan mudah.
- 5) Tersedianya forum untuk diskusi bagi pendidik maupun peserta didik.
- 6) Peserta didik yang biasanya pasif dapat terdorong menjadi aktif.
- 7) Penggunaan internet menjadi lebih efisien, mempermudah bagi mereka yang tinggal lebih jauh dari pendidikan tinggi atau sekolah konvensional, sibuk bekerja dan sebagainya.

Kamarga (2002) dalam Deni Darmawan (2014:34-35)

mengemukakan manfaat *e-Learning* dalam organisasi belajar sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan produktivitas, melalui *e-Learning* perjalanan waktu dapat direduksi sehingga produktivitas pelajar dan instruktur akan dapat melakukan pembelajaran yang efisien.
- 2) Mempercepat proses inovasi, kompetensi sumber daya manusia dapat mengalami *depresiasi*. Pembaharuan kompetensi tersebut dapat dilakukan melalui *e-Learning* sehingga kompetensi selalu memberi nilai melalui kreativitas dan inovasi sumber daya manusia.
- 3) *Efisiensi*, proses pembangunan kompetensi dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih singkat dan dapat mencakup jumlah yang lebih besar.
- 4) Fleksibel dan Interaktif, kegiatan *e-Learning* dapat dilakukan dari lokasi mana saja selama ia memiliki koneksi dengan sumber pengetahuan tersebut dan interaktivitas dimungkinkan secara langsung atau tidak langsung dan secara visualisasi lengkap (multimedia) ataupun tidak.

Dari serangkaian pendapat para ahli diatas yang menyebutkan fungsi dan manfaat *e-Learning* dapat ditarik kesimpulan bahwa

ketersediaan *e-Learning* bagi kalangan pendidikan maupun non-pendidikan dapat menjadi *partner* atau saling melengkapi. *E-Learning* menjadi komplemen besar terhadap model pembelajaran di kelas yang dapat di kombinasikan sehingga dapat memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan pelajar dalam berfikir kreatif, Hal ini dimungkinkan bila dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi elektoronis antara pendidik dan pelajar atau pelajar dengan pelajar dalam sistem *e-Learning* berbasis *moodle*.

f. Metode Penyampaian *E-Learning*

Metode penyampaian bahan ajar pada *e-Learning* mengacu pada dua kegiatan yaitu *Synchronous Training & Asynchronous Training* berikut penjelasannya:

1) *Synchronous Training*

Dimana proses pembelajaran terjadi pada waktu yang sama saat instruktur sedang mengajar dan pelajar sedang ikut pembelajaran. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara instruktur dan pelajar, baik melalui bantuan *internet* maupun *intranet*. Kegiatan *synchronous* banyak digunakan untuk seminar atau konferensi dengan peserta dari berbagai daerah. Penggunaan tersebut sering disebut sebagai *web conference* atau *webinar* (web seminar) yang sering diadakan dalam bentuk kelas atau kuliah universitas *online*. *Synchronous training* sifatnya mirip pelatihan di ruang kelas, dengan kelas *virtual* (maya) dan peserta belajar tersebar

di berbagai daerah yang terhubung oleh *internet*, sehingga dinamakan *virtual classroom*.

2) *Asynchronous Training*

Proses pembelajarannya terjadi tidak pada waktu yang bersamaan. Seseorang dapat melakukan pembelajaran atau pelatihan pada waktu yang berbeda dengan materi yang diberikan instruktur. Hal ini memberikan keuntungan lebih bagi pelajar karena dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Materi dikemas dalam bentuk paket pelajaran yang dapat dijalankan dan dibuka di *gadget* atau komputer manapun dan tidak melibatkan interaksi dengan instruktur atau pelajar lainnya. Paket materi dapat berupa bacaan dengan animasi, audiovisual, simulasi, game edukatif, maupun latihan atau tes dengan jawabannya. Akan tetapi *asynchronous* juga menyediakan pembelajaran terpimpin, instruktur dapat memberikan materi pelajaran melalui *internet* atau *intranet* dan pelajar mengakses materi pelajaran pada waktu yang berlainan. Instruktur dapat memberikan tugas dan pelajar mengumpulkannya lewat *e-mail*. Pelajar dapat melakukan diskusi atau berkomentar dan bertanya melalui *bulletin board*.

Mengacu pada pendapat lain terdapat berbagai macam metode dalam penyampaian pembelajaran berbasis *online*, menurut Som Naidu (2006) dalam bukunya menjelaskan empat model penyajian *e-Learning* yaitu:

1) *Individualized self-paced e-learning online*

Situasi dimana seorang pelajar secara sadar mengakses sumber belajar dari *database* di internet atau kursus *online* melalui internet atau intranet. Adapun contohnya adalah ketika pelajar melakukan kegiatan belajar di internet atau jaringan lokal.

2) *Individualized self-paced e-learning offline*

Situasi dimana seorang pelajar memanfaatkan sumber belajar seperti *database* atau paket materi belajar secara *offline* dengan bantuan multimedia (tidak terhubung dengan internet ataupun intranet). Contoh dalam kasus ini adalah pelajar yang belajar dengan memanfaatkan *flipbook digital* pembelajaran.

3) *Group-based e-learning synchronously*

Situasi dimana pelajar secara berkelompok melakukan kegiatan belajar bersama secara *real time* dengan memanfaatkan *internet* ataupun *intranet*. Contohnya adalah pelajar yang terlibat dengan pembicaraan dalam konferensi video-audio (*videocall*).

4) *Group-based e-learning asynchronously*

Situasi dimana pelajar secara berkelompok melakukan belajar bersama dengan memanfaatkan internet ataupun intranet dengan pertukaran informasi antara pelajar tidak dalam waktu yang sama (*real time*). Adapun contohnya adalah kegiatan diskusi *online* dengan memanfaatkan *mailling list* dan konferensi berbasis teks dalam sistem manajemen pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam sistem penyampaian *e-Learning*, baik instruktur atau pelajar dalam melakukan pembelajaran tidak hanya berada dalam situasi *online* saja, tetapi juga bisa berada pada situasi *offline* untuk mencari ilmu atau berbagi ilmu kepada yang membutuhkan. *E-Learning* memiliki berbagai fitur inovatif yang memungkinkan tersampainya informasi dengan mudah untuk di akses oleh seseorang melalui desain model yang dikemas berdasarkan kebutuhan dari seseorang yang menginginkan sumber informasi.

g. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Bates dan Wulf (1996) dalam Munir (2012:174) memaparkan beberapa kelebihan *e-Learning*, diantaranya adalah:

- 1) Memberikan stimulus yang tinggi terhadap interaksi pembelajaran.
- 2) Memberikan kemudahan dalam interaksi pembelajaran, tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
- 3) Memberikan efek jangkauan yang luas dalam pembelajaran.
- 4) Mudahnya *update* informasi dan menyimpan materi pembelajaran.

Dari beberapa kelebihan tersebut dapat di jabarkan bahwa *e-Learning* yang dikembangkan secara cermat dapat meningkatkan interaksi pembelajaran antara instruktur dan pelajar atau pelajar dengan pelajar dalam memahami materi pelajaran. Pelajar dapat mengakses materi pembelajaran yang tersedia di dalam sistem sewaktu-waktu. Sifat *e-Learning* yang fleksibel dan efisien dari segi ruang dan waktu, memberikan efek yang dapat dijangkau oleh pelajar melalui

pembelajaran *online learning*. *E-Learning* memberikan fasilitas untuk mempermudah *update* materi yang dapat dilakukan secara terstruktur dan berjangka waktu dengan cara yang mudah diaplikasikan. Selain itu, *e-Learning* memberikan kemudahan dalam hal penyimpanan materi pembelajaran pada sistem. Baik instruktur atau pelajar dapat melakukan diskusi melalui internet sehingga merangsang perubahan pelajar yang biasanya pasif menjadi aktif.

Berdasarkan kelebihan diatas dari *e-Learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, yaitu menurut Bullen dalam Deni Darmawan (2014: 38) antara lain:

- 1) Apabila terjadi kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta antara peserta didik dan peserta didik dapat memperlambat terbentuknya *value* dalam proses pembelajaran.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya akan mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- 3) Proses pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
- 4) Pendidik yang biasanya menguasai teknik konvensional, dalam *e-Learning* pendidik tersebut dituntut untuk menggunakan dan menguasai teknik pembelajaran berbasis *ICT*.
- 5) Peserta didik yang tidak memiliki dorongan belajar yang tinggi akan cenderung tertinggal.
- 6) Masih kurangnya fasilitas internet. (berkaitan dengan listrik, telepon ataupun internet)
- 7) Banyaknya orang yang masih belum menguasai keterampilan yang berkaitan dengan internet.
- 8) Kurangnya penguasaan bahasa komputer oleh pendidik.

Dari berbagai kekurangan yang sudah di jelaskan di atas terdapat kesimpulan bahwa penggunaan *e-Learning* untuk saat ini hanya sebagai pelengkap atau alternatif pembelajaran. Masih banyak hambatan dalam pengembangan *e-Learning* terlebih lagi ketersediaan sumber daya

manusia yang terampil dalam mengoperasikan teknologi membutuhkan waktu untuk penyesuaian. Pembelajaran berbasis *online* ini pun tidak bisa berdiri sendiri tanpa kehadiran instruktur sebagai kontrol dalam pembelajaran.

h. *E-Learning* Dalam Konteks Pendidikan

E-Learning pada dasarnya tidak selalu harus berhubungan dengan proses pendidikan dan pembelajaran yang berbasis elektornik dan virtual secara konseptual, namun *e-Learning* yang juga mampu memberikan pemahaman bagaimana peserta belajar memperoleh materi pembelajaran dan melakukan proses pembelajaran melalui fasilitas internet serta sajian halaman artikel *website* yang dapat memberikan dan menyediakan bahan belajar secara elektronik. *E-Learning* merupakan teknologi yang memungkinkan pembelajaran bisa lebih mudah dikelola khususnya dari segi materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian serta setting lingkungan dan kondisi pembelajaran yang dibutuhkan. Sehingga muncul istilah *LMS (learning management system)*.

Learning Management System merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh sebuah institusi yang akan, sedang, dan mau melakukan pengelolaan desain dan sistem pelaksanaan, penilaian proses dan hasil pembelajaran secara elektronik. Sehingga dalam membangun sebuah *e-Learning* maka perlu diperhatikan beberapa aspek seperti aspek sosial dan teknologi serta organisasi dan personal. Pengelolaan *e-Learning* oleh lembaga sebaiknya mengembangkan “wadah” atau saluran dan sistem

terlebih dahulu. Setelah itu baru membangun konten dengan gotong royong dalam batas-batas keilmuan yang dikembangkan untuk masing-masing program (Deni Darmawan, 2014:17-18).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangan teknologi telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, internet dapat menjadi wadah dalam mengelola informasi dan materi yang dapat di simpan dalam *database e-Learning* atau aplikasi serupa dengan menerapkan *LMS (Learning Management System)* kemudian proses pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan kemajuan dan perkembangan isi konten (bahan ajar) yang dikelola dari berbagai kepentingan program oleh seseorang untuk keperluan memberikan pembelajaran.

i. *E-Learning* Dalam Konsep Teknologi Pendidikan

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi serta zaman, maka TP (teknologi pendidikan) sebagai bidang ilmu juga terus mengalami revisi, salah satunya dalam definisi. Konsepsi dari teknologi pendidikan telah dan sedang berkembang begitu juga dengan kawasan teknologi pendidikan. Definisi *AECT (Association for educational communication and Technology)* tentang teknologi pendidikan sekarang, dapat saja berubah di waktu mendatang. Hal ini telah terbukti pada definisi-definisi TP (teknologi pendidikan) pada tahun 1963, 1970, 1971, 1972, 1977, hingga 1994 dan 2004.

Pengembangan *E-Learning* dalam penelitian ini mengacu pada definisi *AECT* 2004 yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi (Januszewski & Molenda, 2008: 1). Sehingga pengembangan *e-Learning* adalah salah satu produk teknologi pendidikan yang merupakan studi dan etika praktik dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan pelatihan disebuah lembaga pendidikan yang harus di kelola.

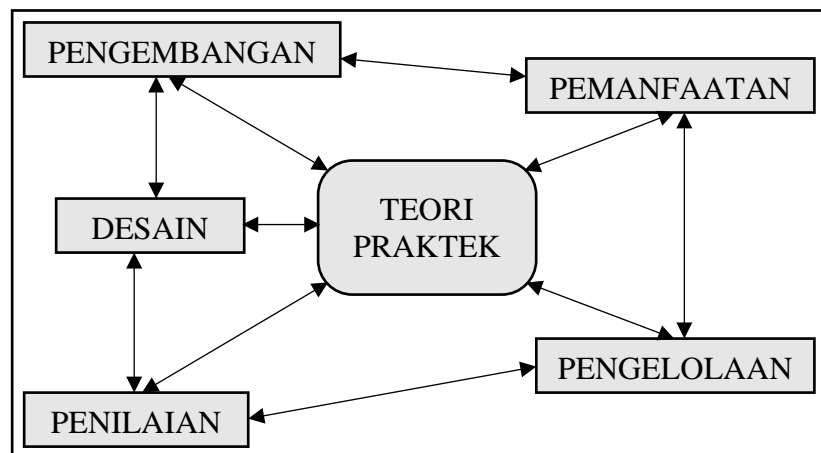
Teknologi Pendidikan mempunyai lima kawasan (domain) yang menjadi bidang garapannya, berlandaskan definisi *AECT* (1994) dalam Seals & Richey (1994:28), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Domain-domain tersebut meliputi:

- 1) Domain desain, meliputi desain sistem intruksional, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik pelajar.
- 2) Domain pengembangan, meliputi teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu. Teknologi yang dimaksud dapat berupa *software* maupun *hardware* yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
- 3) Domain pemanfaatan, meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta peraturan dan

kebijakan, arti dan tujuannya memilih wawasan yang paling utama dari domain-domain Teknologi Pendidikan.

- 4) Domain pengelolaan, meliputi manajemen proyek, manajemen sumber daya, manajemen penyampaian, dan manajemen sistem informasi.
- 5) Domain evaluasi, meliputi evaluasi masalah, pengukuran kriteria patokan, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Dari definisi di atas menjelaskan antara kelima domain tersebut saling berhubungan erat dan sinergis, setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan lain.



Gambar 1. Lima kawasan Teknologi Pendidikan 1994

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa *e-Learning* berada pada kawasan pengembangan. Pengembangan *e-Learning* merupakan inovasi pembelajaran yang muncul dari adanya teknologi berbasis komputer. Dalam pengembangan *e-Learning* diharapkan bagi seorang teknologi pendidikan harus dapat mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat untuk membantu memotivasi dan meningkatkan proses

pembelajaran, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar.

j. Teori Belajar Pendukung Model *E-Learning*

Teori belajar memuat petunjuk-petunjuk dan pedoman yang dapat digunakan untuk melaksanakan dan mengevaluasi suatu sistem pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini, terdapat beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung dalam pelaksanaan *e-Learning*.

1) Teori Behavioristik

Menurut Asri Budiningsih (2012:20) dalam bukunya belajar dan pembelajaran. Teori behavioristik yaitu belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari adanya stimulus dan respon. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan *input* yang berupa stimulus (apa saja yang diberikan instruktur kepada pelajar) dan keluaran *output* yang berupa respon (perubahan tingkah laku pelajar).

2) Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil dari konstruksi manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka, oleh Suparno (1997) dalam Deni Darmawan (2014:51). Pelajar dituntut aktif dalam menggali ilmu pengetahuannya. Instruktur bukan merupakan satu-satunya sumber ilmu pengetahuannya, melainkan hanya satu dari berbagai

sumber belajar yang dapat diperoleh. Model pembelajaran *e-Learning* memungkinkan terjadinya proses asimilasi dan akomodasi secara simultan. Selama proses interaksi terjadi, baik antara pendidik peserta didik, maupun antar peserta didik, terdapat beberapa kemampuan yang perlu dikembangkan, yaitu saling menghargai, menguji kebenaran pernyataan pihak lain, bernegosiasi, dan saling mengadopsi pendapat yang sedang berkembang.

3) Teori *E-Learning*

a) Teori Kemandirian dan Otonomi

American Theory of Independent Study (Belajar Mandiri), Wedemayer (Simonson, 1999) dalam Deni Darmawan (2014:53) menganggap kemandirian peserta didik sebagai hal yang penting dalam pendidikan jarak jauh. Sistem pendidikan jarak jauh sebaiknya,

- 1) Mampu beroperasi dimanapun peserta didik berada;
- 2) Menempatkan tanggung jawab belajar pada peserta didik;
- 3) Memberikan lebih banyak waktu mengerjakan tugas-tugas dalam pendidikan;
- 4) Menawarkan pilihan lebih banyak dalam bentuk kursus, format, dan metodologi;
- 5) Menggunakan semua media dan metode yang teruji;
- 6) Menggabungkan media dan metode pembelajaran;
- 7) Menyesuaikan rancangan dan pengembangan kegiatan dengan program media;
- 8) Menjaga dan meningkatkan kesempatan belajar;
- 9) Mengevaluasi hasil pembelajaran;
- 10) Peserta didik bebas memulai, mengakhiri, dan belajar dengan caranya sendiri.

b) Teori *Self-Regulated Learning*

Teori yang menekankan pentingnya pengaturan diri dalam mengikuti program pembelajaran. Tanpa kendali dan kesediaan mengatur pola kehidupan belajarnya peserta didik tidak dapat menjalankan keseluruhan program pembelajaran dengan model *e-Learning*.

c) Teori Industrialisasi Pengajaran

Peters (Simonson, 1999) dalam Deni Darmawan (2014:56) beranggapan bahwa teori industrialisasi, proses pembelajaran dapat diatur melalui pengontrolan mekanisme dan otomatisasi berbagai komponen yang terlibat didalamnya. Menurut teori ini pembelajaran adalah suatu proses sistematis dengan prosedur yang ketat, dan mempertimbangkan biaya yang dikorbankan serta manfaat yang diraih dari keluaran yang dihasilkan selama proses pembelajaran (*cost benefit analysis*) dan (*outout & outcomes*).

d) Teori Interaksi dan Komunikasi

Holmberg dalam teorinya *Guided Didactic Conversation* (Paulsen, 2004) dalam Deni Darmawan (2014:57) memandang materi belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak berbatasan sebagai instrumen percakapan, seperti interaksi antara peserta didik dan tutor. Sedangkan interaksi antara organisasi pendukung (penulis, tutor, konselor) adalah merupakan simulasi

dan fakta. Simulasi terjadi saat interaksi peserta didik dengan materi pelajaran sebelum dimunculkan, dan fakta terlihat melalui tulisan atau interaksi percakapan dengan tutor dan konselor.

Keikutsertaan beberapa teori belajar diatas menjadi dasar dari pengembangan *e-Learning*, penerapan pembelajaran di dalam sistem *e-Learning* ini dapat mengacu pada teori behavioristik dimana instruktur mengemas bahan ajar dalam bentuk paket lalu di *upload* kedalam sistem *e-Learning* (stimulus), kemudian pelajar mempelajari materi-materi yang sudah ada di dalam *e-Learning* dengan cara *download* paket materi atau mempelajari secara langsung dalam aplikasi *moodle*, sehingga akan memberikan *feedback* (respon) setelah materi di pahami oleh pelajar. Teori konstruktivistik mengharuskan pelajar mencari sendiri sumber-sumber lain, selain materi yang sudah diberikan oleh instruktur dalam *e-Learning*. Pelajar juga dituntut untuk memiliki kemandirian, motivasi diri, selain itu adanya kontrol dan interaksi yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh.

5. Pengembangan *E-Learning* (*Be-Swiftenglish*) Berbasis *Moodle*

a. Pengembangan *E-Learning*

E-Learning berbasis *moodle* dapat dibangun secara sistematis, pengembangan media pembelajaran berbasis *online learning* haruslah dikonstruksi dengan cermat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Jason Cole (2005) dalam Deni Darmawan (2014:65) mengungkapkan bahwa secara umum, fungsi-fungsi yang harus terdapat pada sebuah

LMS (Learning Management System)/CMS (Course Management System) pada *moodle* yang akan dikembangkan dilembaga Swift English School antara lain:

1) *Uploading and sharing materials*

LMS/CMS pada umumnya menyediakan layanan untuk mempermudah proses publikasi konten. Menggunakan editor *HTML (hyper text markup language)*, kemudian mengirim dokumen melalui *FTP (file transfer protocol) server*, sehingga dengan demikian mempermudah instruktur untuk menempatkan materi ajar yang telah dibuat. Kebanyakan instruktur mengupload silabus perkuliahan, catatan materi, penilaian, dan artikel-artikel.

2) *Forums and chats*

Menyediakan layanan komunikasi dua arah antara instruktur dan pesertanya baik dilakukan secara sinkron (*chat*) maupun asinkron (*forum, e-mail*). Memungkinkan pelajar untuk memberikan *feedback* dan mendiskusikannya dengan teman lainnya.

3) *Quizzes and surveys*

Fitur kuis dan survei secara *online* dapat digunakan untuk memberikan *grade* secara instan bagi pelajar atau peserta kursus. Sebuah fitur yang sangat baik digunakan untuk mendapatkan respon (*feedback*) langsung dari pelajar.

4) *Gathering and reviewing assignments*

Proses pemberian nilai dan skoring kepada pelajar dapat juga dilakukan secara *online* dengan bantuan *LMS/CMS*.

5) *Recording grades*

Melakukan perekaman atau pencatatan data *grade* pelajar secara otomatis, sesuai konfigurasi dan pengaturan yang dilakukan oleh instruktur dari awal pelaksanaan pembelajaran.

The next big killer application for the internet is going to be education (John Chambers, CEO of Cisco System, 2012) dalam Deni Darmawan (2014:66).

b. Moodle dan Fitur-fitur *e-Learning* (*Be-Swiftenglish*)

Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) merupakan sebuah paket perangkat lunak (*software*) yang diproduksi untuk mengelola *course* (kursus) yang sifatnya *open source* dengan bantuan teknologi berbasis internet dan situs web. *Moodle* merupakan perangkat lunak yang sangat pesat perkembangannya sampai penelitian ini dibuat, statistik yang tercatat di situs *moodle.org* telah digunakan sebanyak 77.344 situs dengan pengguna tersebar di 234 negara oleh organisasi pendidikan di seluruh dunia karena bersifat gratis sehingga dapat di *download*, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara *GNU* (*General Public License*) untuk memberikan layanan pembelajaran secara *online* sebagai *delivery*

channel tambahan untuk penyampaian informasi dan materi pembelajaran.

Dalam perkembangannya *LMS/CMS Moodle* selalu mengalami perkembangan dan perubahan serta selalu bertambah dari fungsionalnya dalam memfasilitasi pembelajaran, *Moodle* merupakan sebuah aplikasi/perangkat lunak berbasis web. Aplikasi ini berjalan diatas *server* yang dapat diakses menggunakan *web browser*, seperti *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Opera*, dll. *LMS/CMS Moodle* diharapkan memberikan sebuah fitur atau alat bantu bagi instruktur maupun teknolog pendidikan dalam membuat media teknologi informasi seperti mengatur akses atau kontrol *website* pendidikan. Seiring perkembangan teknologi informasi, banyak fungsi-fungsi dan fitur baru yang ditambahkan pada *Moodle*. Berikut ini beberapa dari banyak fitur yang terkandung pada *Moodle (Moodle 2.8 yang peneliti kembangkan)*.

1) *User Management Moodle pada e-Learning (Be-Swiftenglish)*

Moodle memiliki 7 lapisan *user* (hak akses) secara *default* untuk mengurangi tingkat keterlibatan administrator, agar admin tidak sibuk dalam mengelola seluruh tugas sistem pada situs *e-Learning*. Berikut ini adalah penjelasan 7 lapisan *user* (hak akses) tersebut adalah:

a) *Administrator*

Mengatur sistem pada situs *e-Learning* secara keseluruhan. Misalnya mengatur UI (*user interface*) pada *moodle*, mengatur kinerja operasional sistem *moodle* dan lain sebagainya.

b) *Course Creator*

Membuat *course* (kelas/kursus/pelatihan/bahan ajar) serta menjadi instruktur dalam *course* tersebut. Koordinator program pembelajaran pada *course* yang tersedia pada sistem *e-Learning (moodle)*.

c) *Teacher*

Pemberi ilmu dalam *course* dan di berikan wewenang dalam mengganti aktifitas yang terdapat pada situs tersebut. Selain itu juga, *teacher* memiliki wewenang untuk memberikan nilai kepada peserta kursus yang ikut dalam *course* dll.

d) *Non-Editing Teacher*

Pemberi materi pada *course* dan juga dapat memberikan nilai kepada peserta didik. Tetapi tidak dapat mengatur aktifitas dari *course* tersebut (asisten instruktur).

e) *Student*

Pelajar atau *user* yang mengikuti pembelajaran pada *course moodle*. Dalam pelaksanaannya seorang *student* harus

mendaftarkan diri pada *course* yang ingin diikuti. Memiliki hak akses materi, *download*, *review*, diskusi, dan lain-lain.

f) *Guest*

Merupakan *user* yang tidak terdaftar ke dalam *course* dan diberikan akses secara *read only*. Walaupun dapat memasuki *course* namun tidak bisa melakukan aktifitas apapun di dalam *course* (membutuh ijin).

g) *Authenticated User*

Secara *default* seluruh *user* yang telah *login* merupakan *Authenticated User*. *Authenticated user* merupakan kelompok yang mendapatkan hak akses dan memiliki kedudukan yang sama dengan *guest* dalam *moodle*.

2) *Course Management* pada *e-Learning (Be-Swiftenglish)*

Course management dapat dimodifikasi oleh *teacher* ataupun *admin* yang mempunyai hak akses seluruhnya terhadap sistem *moodle*.

a) *LAMS Course Format*

Bentuk materi utama yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran, *teacher* dapat membangun aktivitas-aktivitas berdasarkan *LAMS* didalam *course* pada *Moodle*.

b) *SCROM Format*

Teacher dapat menggunakan satu paket *SCORM* untuk melakukan seluruh proses belajar mengajar pada *course* tersebut. *Teacher* tidak dapat menggunakan aktivitas dan *resource* lain yang disediakan oleh *moodle*.

c) *Social Format*

Format ini adalah fasilitas sosial, berguna apabila pembelajaran membutuhkan forum diskusi ataupun interaksi antar *user* lainnya. Fasilitas ini juga berguna untuk papan pengumuman dan berbagi informasi.

d) *Topics Format*

Membagi materi ke dalam bentuk kategori-kategori. Setiap kategori dapat memanfaatkan sistem *activity* dan *resource* yang telah tersedia di dalam *moodle*. Proses pembelajaran akan melewati tahapan demi tahapan yang sudah disusun sistematis dalam sebuah konsep.

3) *Activity and Resouce (Fitur Utama) Moodle*

Moodle menyediakan berbagai aktifitas dan *resources* yang selalu dikembangkan oleh pihak *moodle* agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, fitur *moodle* juga dibuat untuk memfasilitasi para pengguna, sehingga beberapa fitur *moodle* yang akan dikembangkan di lembaga Swift English School merupakan fitur utama *moodle* yaitu:

a) *Gradebook*

Fitur gradebook digunakan sebagai catatan nilai pelajar. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh instruktur dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis.

b) *Forums*

Forum dapat digunakan untuk berdiskusi antara *student* atau peserta kursus dengan *teacher* ataupun *student* dengan *student* secara *real time* dan bersifat sinkron & asinkron.

c) *Assignments*

Teacher dapat memberikan tugas kepada *student* dengan format *upload* ke dalam sistem tersebut. Misalnya tugas membuat soal, membuat laporan, menyelesaikan essay dan lain sebagainya. *Teacher* dapat melihat tugas-tugas yang sudah dikirimkan dan dapat langsung menilai tugas tersebut.

d) *Choice*

Memberikan kewenangan terhadap *teacher* untuk membuat dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dengan soal dan pilihannya. Digunakan sebagai polling untuk merangsang daya pikir terhadap sebuah topik.

e) *External tool*

Modul alat eksternal aktivitas yang memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan sumber belajar dan kegiatan di

situs web lain. Kegiatan alat eksternal berbeda dari sumber bahan ajar melalui *URL*.

f) *Quiz*

Teacher dapat mendesain dan membuat kumpulan soal yang berisi *QUESTIONS: calculated, calculated multichoice, calculated simple, embedded answers (cloze), essay, matching, multiple choice, numerical, random short-answer, matching: short answer, true/false*, dan *OTHER: description*.

g) *Lesson*

Teacher dapat membuat aktifitas yang berisi konten yang menarik dan fleksibel. Terdiri dari beberapa halaman dan diakhir setiap halaman terdapat pertanyaan yang memiliki beberapa jawaban. Jawaban yang dipilih *student* akan menentukan halaman mana yang akan diaksesnya.

h) *Workshop*

Wadah kegiatan penilaian atau lokakarya baik fasilitator dan peserta kursus setidaknya diharapkan memiliki beberapa pengalaman dengan modul penugasan sebelum lokakarya yang digunakan dalam kursus, dan kiriman lokakarya atau penilaian dapat dihapus dalam *moodle*.

i) *Analytics*

Dapat mencari pola dari peristiwa dan mengirimkannya sebagai pemberitahuan. Memungkinkan pemantauan aktivitas

oleh admin dan instruktur untuk menerima pemberitahuan bila ada kejadian tertentu yang terjadi dalam sistem aplikasi *moodle*.

j) *Chat*

Seorang *user* atau *authenticated user* dapat melakukan obrolan dan berdiskusi langsung dalam waktu yang bersamaan di dalam sistem *moodle*.

k) *Database activity*

Memudahkan *user* untuk melihat atau mencari data mengenai topik apapun yang terdapat di dalam sistem aplikasi *e-Learning*. Tidak ada batasan dalam format ini maupun struktur yang dimasukkan ke dalam sistem.

l) *Glossary*

Bermanfaat bagi *user* untuk membuat dan mengumpulkan ataupun membuat daftar pengertian kata-kata.

m) *SCROM/AICC Package*

Teacher atau admin dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan fasilitas grafis, slide presentasi berbasis flash, video, audio, program java script dan konten apapun yang *support* dengan *web browser*. Misal format *.SWF*.

n) *Survey*

Fasilitas untuk pemberian *feedback*, angket ataupun kuesioner yang dapat memberikan saran ataupun kritikan

terhadap instruktur ataupun *course* yang dikembangkan agar lebih baik.

o) *Wikis*

Memberikan kemudahan bagi *teacher* ataupun *student* dalam hal menulis dokumen *web* tanpa harus mengetahui bahasa pemrograman.

p) *Cohorts*

Memudahkan administrator/instruktur dalam memberikan hak akses *user* pada sebuah *course*, dengan satu langkah saja (tidak perlu memilih user satu per satu). *Cohorts* dapat dibuat oleh administrator atau *user* lain yang memiliki hak akses yang serupa.

Setelah penjelasan beberapa fitur utama *moodle* diatas berikut ini merupakan beberapa *resource* yang disediakan oleh *moodle* sebagai berikut:

a) *Text Page*

Teacher dapat dengan mudah membuat tulisan yang hanya berupa teks. Disediakan juga tipe-tipe format teks agar tulisan yang dibuat menjadi lebih indah untuk dilihat dan mudah di baca.

b) *HTML Page*

Teacher dapat membuat halaman *web* secara lengkap. apabila diperlukan *javascript* dapat ditambahkan kedalam halaman *web* tersebut.

c) *Link to File or Web Page*

Teacher dapat dengan mudah membuat *link* ke halaman *web* ataupun *file* lain yang terdapat di dalam internet. *Link* dapat diarahkan ke *file* yang berada di jaringan komputer *intranet*.

d) *Directory*

Student & Teacher atau pengelola *course* dapat dengan mudah melihat keseluruhan direktori (dan subdirektori) dari direktori yang berada dibawah direktori *course* tersebut.

e) *IMS Content Packages*

Paket pembelajaran yang dibuat dengan beragam *software content-authoring*, hasilnya berupa file zip. *Moodle* secara otomatis akan mengekstrak paket tersebut agar konten paket tersebut dapat dilihat.

f) *Labels*

Label dapat berguna sebagai instruksi pendek yang menginformasikan kepada *student* mengenai kegiatan apa yang harus dilakukan secara terjadwal.

c. *Qwords* dan *Moodle* dalam Membangun *E-Learning*

1) *Qwords* Sebagai Jasa *Hosting* dan Nama *Domain*

Qwords.com (*Web Hosting*) adalah perusahaan penyedia jasa layanan *Web Hosting* (*Web Hosting Provider*) yang melayani registrasi nama domain & *Web Hosting* sejak Juli 2005. *Web Hosting* adalah tempat penyimpanan dan pengiriman data di internet. *Web Hosting* biasanya merujuk pada jasa atau layanan yang mana *website* kita bisa dikunjungi atau dilihat oleh orang yang melalui jaringan internet. *Web Hosting* tidak termasuk sebagai nama domain atau *domain name*, pembuatan *website* atau *Web Development*, pembuatan konten *web* atau *Web content development*, dan pembaruan atas apa yang ada di *website* kita. *Qwords.com* menyediakan jasa layanan registrasi nama domain dan *web hosting* yang sangat murah dan cocok untuk memenuhi kebutuhan.

Berdiri pada 10 Juli 2005, dan mulai menggunakan brand *Qwords.com* sejak 28 Agustus 2005. *Qwords.com* mulai membuka lapangan kerja baru bagi mahasiswa juga *fresh graduate* yang memiliki kompetensi tinggi pada saat itu, saat ini *Qwords.com* merupakan salah satu tempat tujuan kerja yang diminati oleh berbagai lulusan perguruan tinggi di Kota Bandung. *Qwords* memiliki kantor cabang di Yogyakarta tepatnya beralamat di Jl.

Blotan no. 18 Kayen Wedomartani, Ngemplak Sleman - Yogyakarta
55584 – Indonesia.

2) Menginstal *Software Moodle*

Moodle dapat diinstalasi secara *online* atau *offline* menggunakan jaringan *internet* atau *intranet*. Sistem yang dibutuhkan agar aplikasi *moodle* dapat berjalan secara *offline* yaitu menggunakan bantuan aplikasi *XAMPP (Apache & MySQL)* sebagai media *web server*. Sedangkan *moodle* yang diinstalasi langsung secara *online* membutuhkan *web hosting*, *domain*, *cPanel* dan *internet*. Instalasi *moodle* dilakukan dengan bantuan *cPanel* sebagai fitur *manager* yang disediakan *web hosting* dengan menggunakan fasilitas *softaculous*. *cPanel* adalah *web hosting control panel* yang paling populer di dunia. Fasilitas ini memudahkan pemilik *account hosting* untuk mengatur seluruh fasilitas *web hosting* yang dimilikinya. Melalui *cPanel*, kita dapat mengelola berbagai fasilitas *hosting* atau bisa dikatakan sebagai konfigurasi sebuah *web hosting*.

6. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam *E-Learning*

Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang di gagas oleh C. Asri Budiningsih dalam mengembangkan *e-Learning* berbasis *moodle*. Dalam bukunya yang berjudul *Desain Pesan Pembelajaran* C. Asri Budiningsih (2003) mengemukakan lima prinsip desain pesan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat, merancang dan mengembangkan

media *e-Learning* berbasis *moodle* agar sebuah proses interaksi dan komunikasi pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif. Prinsip-prinsip tersebut sebagai pedoman dalam membangun media *e-Learning* berbasis *moodle* yaitu:

a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Pelajar memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, sehingga jika dalam *e-Learning* agar terjadi kegiatan belajar dalam diri pelajar dan mencapai hasil belajar yang optimal, hendaknya pelajar telah memiliki kesiapan belajar, seperti kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat dalam belajar, motivasi serta kesiapan fisik. Dalam *e-Learning* sebenarnya proses pembelajaran tidak berbeda dengan pembelajaran konvensional, pelajar harus memiliki kesiapan belajar yaitu kondisi di mana pelajar telah memiliki bekal pengetahuan atau keterampilan prasyarat yang diperlukan sebagai pijakan atau dasar untuk mempelajari informasi baru. Selain itu juga membutuhkan motivasi sebagai bentuk dorongan, baik dari dalam maupun dari luar diri individu, yang membuat pelajar memiliki kemampuan untuk melakukan kegiatan belajar dengan media *e-Learning*.

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Dalam proses belajar pelajar terpusat pada pesan yang dipelajari, sehingga proses dan hasil belajar akan semakin baik. Perhatian pelajar berperan penting dalam kegiatan belajar dengan

media *e-Learning*, semakin baik perhatian pelajar terhadap informasi, proses dan hasil belajar akan semakin baik pula. Adapun cara-cara yang dapat digunakan oleh instruktur untuk mempertahankan perhatian pelajar antara lain dengan menggunakan peta konsep, menata urutan pesan pembelajaran dari umum ke khusus, penyajian pesan-pesan pembelajaran dalam suatu layar dengan tidak melebihi kapasitas *working memory*, menyajikan gambar, menggunakan animasi gerak dalam *e-Learning*, dan lainnya.

c. Prinsip Partisipasi Aktif Pelajar

Pada kegiatan pembelajaran *e-Learning* pelajar di haruskan berpartisipasi aktif. Proses belajar merupakan aktifitas pada diri pelajar, baik aktifitas mental, emosional, maupun aktifitas fisik. Partisipasi pelajar dalam *e-Learning* dapat diwujudkan dalam bentuk fisik, mental, maupun emosional dalam merespon materi pelajaran, sehingga respon yang diberikan pelajar dapat terlihat (melakukan aksi secara fisik), ataupun respon yang tidak tampak (memikirkan sesuatu, menganalisis, atau mencari jawaban). Cara yang dapat digunakan untuk membuat pelajar berpartisipasi aktif dalam *e-Learning* selain cara-cara diatas juga dapat dengan:

- 1) Memberikan pertanyaan melalui chat, email, dan lain-lain dengan fitur *e-Learning* ketika proses pembelajaran.

- 2) Mengerjakan latihan esai yang kemudian dikumpul dengan mengirimkan hasil pekerjaan tersebut.
- 3) Membuat percobaan dan memikirkan jawaban atas hipotesis kemudian mengumpulkan dalam bentuk paket laporan.
- 4) Membentuk kelompok diskusi dalam fitur forum yang ada pada *e-Learning*
- 5) Menerapkan pembelajaran kooperatif, kontekstual, dan kolaboratif oleh instruktur dalam *e-Learning*.

d. Prinsip Umpan Balik

Informasi yang diberikan kepada pelajar mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam belajarnya. Umpan balik selain sebagai motivasi dalam belajar, berguna juga dalam mengoreksi pekerjaan pelajar yang kurang tepat, agar pelajar mengerti dan mengetahui bagian kegiatan belajar mana yang belum dikuasainya dan mana yang sudah dikuasainya. Dalam media *e-Learning* untuk memberikan umpan balik instruktur dapat melakukan desain *e-Learning* misalnya memanfaatkan fitur *choice* dan *quiz* yaitu dengan memberikan soal atau pertanyaan kepada pelajar, kemudian memberitahukan jawabannya dengan benar. Memberikan tugas dan mengumpulkannya dalam bentuk file, paket dan lain-lain untuk diupload atau dikirim kepada instruktur, kemudian instruktur mengembalikan pekerjaan pelajar yang telah dikoreksi, dinilai, atau diberi komentar (catatan oleh instruktur).

Umpan balik berfungsi untuk memberikan konfirmasi ataupun koreksi terhadap proses dan hasil pembelajaran, agar pelajar mengetahui kemajuan belajarnya, sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar. Dengan demikian belajar melalui media *e-Learning* akan ada perubahan dan perkembangan pelajar dalam proses pembelajaran *online* secara sistematis jika menerapkan prinsip umpan balik.

e. Prinsip Perulangan (*Repetition*)

Mengulang-ulang penyajian informasi atau pesan pembelajaran. Dalam *e-Learning* prinsip perulangan dapat diterapkan sebab materi telah tersimpan dalam *database*, pelajar memiliki peluang untuk mengulang materi yang menurutnya belum dikuasai. Jika dalam pembelajaran informasi disajikan berulang-ulang, maka proses dan hasil belajar akan lebih baik. Proses penguasaan materi pelajaran atau keterampilan tertentu memerlukan perulangan. Tidak adanya perulangan mengakibatkan informasi atau pesan pembelajaran tidak bertahan lama dalam ingatan (*retensi*), dan informasi mudah dilupakan. Penyajian informasi perlu perulangan misalnya dalam *e-Learning* dengan teknik:

- 1) Penyajian materi dalam media audio dan video
- 2) Memberikan akses tinjauan ulang materi online
- 3) Membuat ringkasan pada sebuah artikel online
- 4) Materi disajikan secara sederhana dan mudah dipahami

- 5) Instruktur menugaskan pelajar untuk mencatat kembali artikikel online dalam *e-Learning*
- 6) Intruktur menugaskan pelajar untuk *mendownload* materi
- 7) Pelajar membuka kembali paket materi pembelajaran misal yang ada pada *scorm Packages* dan lain-lain.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga penelitian relevan yaitu sebagai berikut:

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfi Pambudi Atmojo (2012) dengan judul “*Pengembangan E-Learning sebagai Media Belajar dengan Menerapkan Prinsip-prinsip Efektifitas E-Laerning Ruth Clark di SMK N 1 Bantul*”. Hasil penelitian yang di tunjukkan yaitu pengembangan media *e-Learning* dengan menerapkan prinsip-prinsip efektifitas *e-Learning* Ruth Clark telah layak untuk digunakan serta sudah sesuai dengan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Ruth Clark (2002). *E-Learning* yang dikembangkan layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta berdasarkan penilaian guru dan siswa yang menggunakan media belajara *e-Learning*. Uji lapangan awal dilaksanakan dengan subjek sebanyak 3 orang peserta didik dengan memperoleh skor 51,7 dengan rerata 4,3 dan dikategorikan “Sangat Baik”. Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan dengan subjek 8 orang peserta didik yang memperoleh skor 54,5 dengan rerata 4,5 dan dikategorikan “Sangat Baik”.

2. Penelitian Ali Rahmat Unton (2011) yang berjudul “*Pengembangan E-Learning Dengan Menerapkan Prinsip Modality Sebagai Media Pembelajaran*” (Tesis). Hasil penelitian berdasarkan data dan kajian produk akhir *e-Physic* sebagai berikut: 1) *e-Physic* yang dihasilkan merupakan model sistem manajemen pembelajaran (*LMS*) online berbasis *software* aplikasi *moodle*; 2) *e-Physic* layak sebagai media pembelajaran berdasarkan ahli media dan ahli materi, serta berdasarkan penilaian guru dan siswa; 3) Keefektifan *e-Physic* dengan menerapkan prinsip *modality* dapat disimpulkan bahwa presentasi multimedia yang menggunakan animasi bernarasi lebih baik dari pada presentasi multimedia menggunakan animasi teks, hal ini berdasarkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan *e-Physic*.
3. Dalam Penelitian Iqbal Chusni Ramadhan (2011) dengan judul “*Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Moodle (Studi Kasus : SMA 2 MEI CIPUTAT)*” Hasil penelitian yang ditunjukkan yaitu; 1) Sistem *e-Learning* dapat memberikan *quiz* yang telah dikerjakan; 2) Pada pengujian awal yaitu otentikasi *user* telah berjalan dengan baik, setiap *user* yang telah *login* dapat masuk kehalaman member sesuai dengan status yang dimiliki *user*; 3) *User* pertama yang penulis gunakan yaitu *user* yang memiliki status sebagai guru; 4) *User* kedua yang penulis gunakan yaitu *user* yang memiliki status sebagai murid; 5) *User* terakhir yang penulis gunakan yaitu *user* yang memiliki status sebagai *admin*.

C. Kerangka Pikir

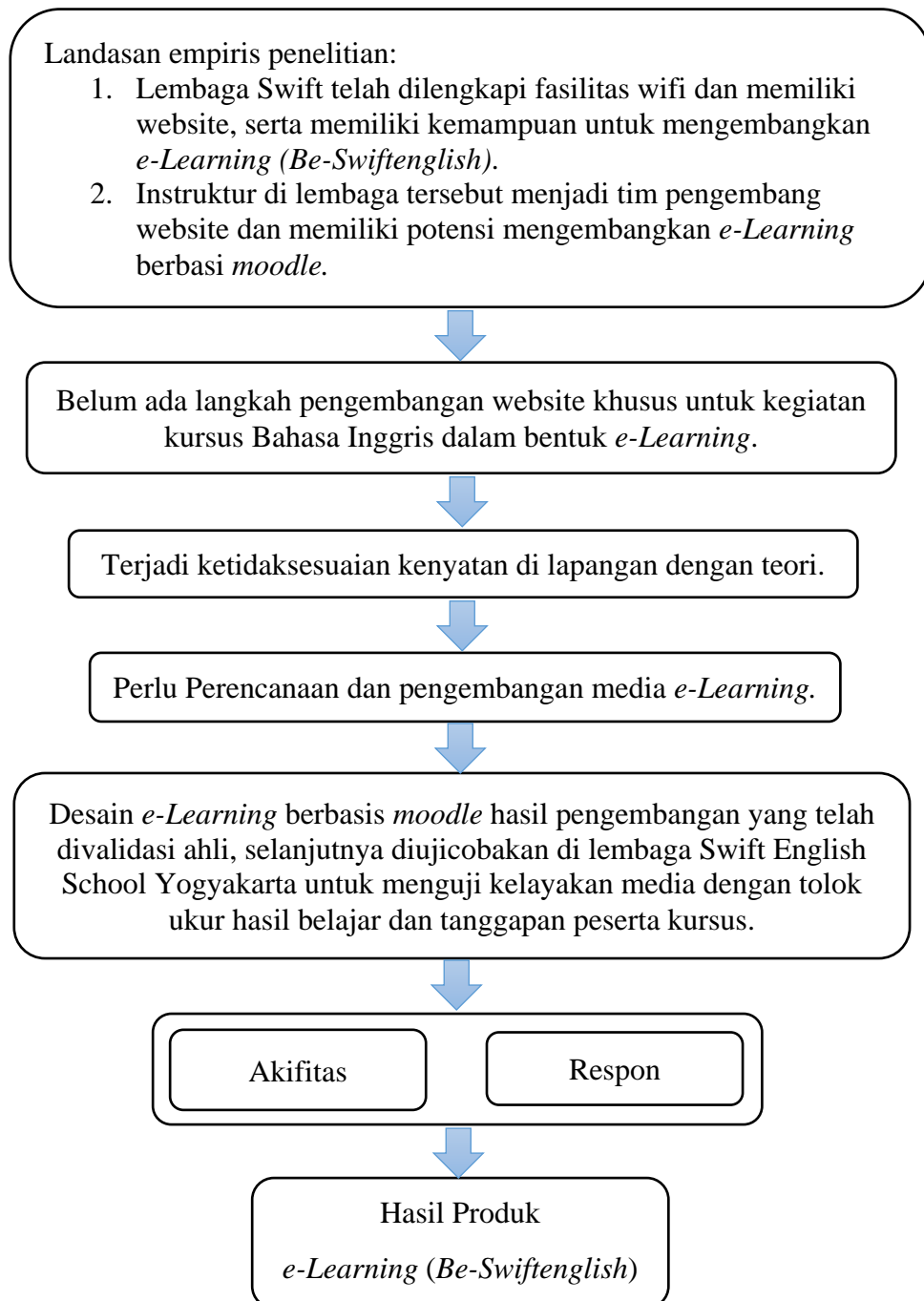
Asumsi peneliti tentang pembelajaran dengan menggunakan media *e-Learning* berbasis *moodle* yaitu sebuah alat bantu berupa bentuk inovasi teknologi, lingkungan dan sebagainya, yang memuat pesan ataupun informasi untuk meningkatkan proses interaksi antara manusia dan membawa stimulus berupa rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan manusia, sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang inovatif dan progresif serta memiliki tujuan dan terkendali. *E-Learning* dikembangkan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh C. Asri Budiningsih (2003) yaitu dengan menggunakan prinsip-prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, keaktifan pelajar, umpan balik, dan perulangan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *RnD* dengan menggunakan model pengembangan media Borg & Gall (1989) yaitu:

“Research and Information Collecting, Planing, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Product Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation”.

Dalam pengembangan *E-Learning*, media yang dikembangkan dievaluasi melalui validasi ahli media, ahli materi dan peserta kursus Swift English School Yogyakarta, dengan adanya evaluasi tersebut maka akan diketahui kelayakan dari *e-Learning (Be-swiftenglish)* yang dikembangkan, gambar di bawah ini menunjukkan bagaimana proses alur penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media *e-Learning* berbasis *moodle* di lembaga Swift English School Pringgolayan Sleman Yogyakarta. Berikut ini

bagaimana proses pengembangan media *e-Learning* yang akan dikembangkan oleh peneliti di lembaga Swift English School:



Gambar 2. Skema Alur Kerangka Berpikir

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* atau penelitian pengembangan oleh Borg & Gall (1983) dengan produk yang akan dihasilkan adalah *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* berbasis *moodle* dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk peserta kursus di Swift English School Yogyakarta. (Borg & Gall, dikutip dalam Zainal Arifin, 2012:127) mengemukakan pendapatnya tentang metode penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

“Research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process user to develop and validate educational products”.

Artinya yaitu penelitian dan pengembangan merupakan strategi ampuh untuk meningkatkan praktek. Ini merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan. Kemudian Sugiyono dalam bukunya metode penelitian pendidikan (2013:407) memaparkan metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dari beberapa pernyataan ahli di atas maka metode penelitian *research and development (RnD)* dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan yang dihasilkan untuk meningkatkan pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono yang diadaptasi dari Borg & Gall. Model ini terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan yang meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk I, 6) uji coba produk, 7) revisi produk II, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk III, dan 10) produksi masal. Adapun langkah yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan ini hanya dengan 9 tahap dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan ini, maka langkah Desiminasi dan Implementasi atau Produksi Masal tidak peneliti terapkan, berikut ini penjabaran dari setiap langkahnya yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

Melaksanakan observasi lapangan ke Lembaga Swift English School guna melihat dan mendapatkan informasi mengenai masalah pembelajaran yang dihadapi lembaga tersebut. Peneliti melakukan pendekatan komunikasi dengan proses wawancara dan meminta data yang dibutuhkan serta melihat langsung kondisi lapangan. Kemudian dilakukan pengumpulan data yang meliputi analisis kebutuhan materi, pelajar dan instruktur. Hal ini bertujuan agar media *e-Learning* yang dikembangkan benar-benar sesuai kebutuhan pelajar, serta mengacu pada materi Bahasa Inggris dalam program lembaga Swift English School. Adapun kebutuhan pelajar dalam hal ini yaitu berupa media pembelajaran *e-Learning* (Be-

SwiftEnglish) yang dapat digunakan sebagai media belajar secara individual. Dengan adanya media belajar (*Be-SwiftEnglish*) ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta kursus dalam belajar Bahasa Inggris dengan *online learning* berbasis *moodle*.

2. Perencanaan

Merencanakan produk media yang akan dikembangkan berdasarkan informasi dari hasil observasi yang telah dilaksanakan. Memilih dan menentukan cakupan topik maupun program belajar dari Swift English School, menganalisis karakteristik peserta kursus, mengidentifikasi sumber daya pendukung, mengumpulkan sumber-sumber untuk mengisi konten pembelajaran, menyiapkan *hosting* dan *domain* melalui jasa *Qwords* (penyedia *web hosting*), melakukan konfigurasi *cPanel*, melakukan instalasi aplikasi *moodle* melalui *softaculous* (memudahkan dalam instalasi *CMS*), dan *setting* aplikasi *moodle* agar mudah digunakan untuk pembelajaran.

3. Pengembangan produk

Pada tahap pengembangan produk awal, peneliti akan mendesain produk *e-Learning* sesuai dengan langkah berikut ini: membuat *layout* halaman *e-Learning* baik *layout* halaman depan maupun halaman materi, menentukan *theme moodle* dan merencanakan apa saja yang akan disajikan di dalam *e-Learning* (*Be-SwiftEnglish*). Selain itu juga peneliti melakukan tahapan kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan naskah materi berdasarkan program belajar.
- b. Menyusun materi yang akan disajikan kedalam produk media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)*.
- c. Mengatur tata letak dan meng-*upload* konten pendukung serta materi pembelajaran ke dalam *moodle (Be-SwiftEnglish)*.
- d. Membuat petunjuk penggunaan *e-Learning*.
- e. Pembuatan *course* berdasarkan program belajar Bahasa Inggris.

Setelah langkah-langkah di atas dilakukan, peneliti akan melanjutkan proses validasi kepada ahli materi dan ahli media, guna mendapatkan produk *e-Learning* yang berkualitas.

4. Uji coba lapangan awal

Produk awal yang dikembangkan berupa media pembelajaran *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* yang telah dibuat, kemudian diuji cobakan kepada ahli materi maupun ahli media. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan dalam media *Be-SwiftEnglish*.

5. Merevisi hasil uji coba lapangan awal

Revisi produk dilakukan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga mendapatkan saran atau komentar perbaikan. Revisi ini dimaksudkan untuk memperbaiki kekurangan dari media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)*. Dalam tahapan ini hasil angket dari uji coba

lapangan awal akan menjadi pedoman dalam merevisi produk *e-Learning* yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pelajar.

6. Uji coba lapangan

Media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* yang telah direvisi berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi selanjutnya dilakukan ujicoba produk dengan ± 3 subjek. Kemudian subjek diminta memberikan tanggapan mengenai media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* yang digunakan untuk pembelajarannya.

7. Merevisi hasil uji coba lapangan

Dari hasil ujicoba produk akan diperoleh tanggapan dari pelajar. Tanggapan dari pelajar dapat dijadikan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan revisi, maka bahan ajar dapat digunakan pada uji coba pemakaian dengan lebih banyak jumlah subjek. Akan tetapi peneliti harus dan telah melakukan perbaikan pada produk media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* sesuai dengan penilaian dan saran dari uji coba lapangan. Apabila masih terdapat kekurangan maka perlu diperbaiki agar dapat sesuai dengan kebutuhan pelajar.

8. Melakukan uji pelaksanaan lapangan

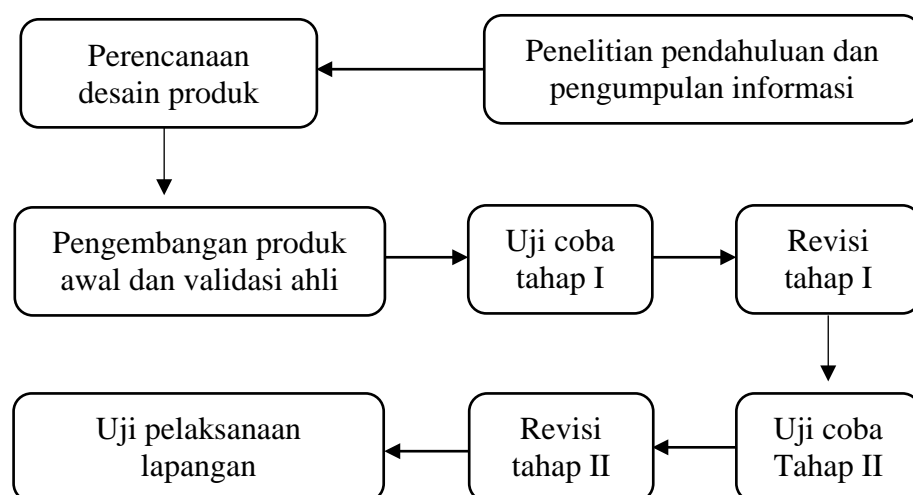
Dalam uji pelaksanaan lapangan atau uji coba pemakaian, peneliti melibatkan pelajar yang lebih banyak dibandingkan dengan tahapan uji coba sebelumnya. Uji coba pemakaian ini dilakukan kepada ± 5 subjek. Masing-masing subjek pada uji coba pemakaian diminta memberikan tanggapan media belajar *Be-SwiftEnglish* yang sudah digunakan sebagai bahan revisi

agar mendapat perbaikan secara teratur. Dalam pelaksanaannya peneliti juga akan mengelola tanggapan pelajar untuk dijadikan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki *e-Learning*.

9. Revisi hasil produk akhir

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari pelajar untuk dijadikan kembali bahan revisi. Dalam tahapan revisi produk akhir ini, peneliti menggunakan tanggapan pelajar untuk digunakan dalam menyempurnakan produk *e-Learning* (*Be-SwiftEnglish*). Dalam tahapan ini peneliti akan mendapatkan hasil akhir produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan telah layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran *online* di Lembaga Kursus Swift Englis School dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berikut ini adalah skema dari pengembangan *e-Learning* berbasis *moodle* sebagai media belajar:



Gambar 3. Diagram Penelitian Pengembangan *e-Learning*

C. Uji Coba Kelayakan Produk

Dalam uji coba kelayakan produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan dalam menentukan kelayakan produk yang akan dikembangkan. Untuk melakukan uji coba kelayakan produk terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, metode dan instrumen pengumpulan data, validasi instrumen, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Untuk desain uji coba produk terdiri dari dua tahapan yaitu:

- a. Validasi ahli materi dan validasi ahli media
- b. Uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek uji coba lapangan awal dengan 1 validasi materi dan 1 validasi media *e-Learning (Be-SwiftEnglish)*.
- b. Subjek uji coba lapangan dengan ± 3 peserta kursus Bahasa Inggris Swift English School Yogyakarta.
- c. Subjek uji pelaksanaan lapangan dengan ± 5 peserta kursus Bahasa Inggris Swift English School Yogyakarta.

Tabel 1. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan *Be-SwiftEnglish*

No	Tujuan	Pelajar
1	Uji Coba Lapangan Awal	2
2	Uji Coba Lapangan	3
3	Uji Pelaksanaan	5

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh, yaitu data kuantitatif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Data kuantitatif ini diperoleh dari validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan. Sehingga data-data yang diperoleh dapat menjadi tolak ukur dari kualitas kelayakan produk media belajar *e-Learning* berbasis *moodle (Be-SwiftEnglish)* yang dikembangkan.

4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media belajar *e-Learning (Be-SwiftEnglish)* adalah:

1) Observasi

Dalam penelitian ini observasi berfungsi sebagai bentuk eksplorasi lapangan yaitu peneliti melakukan proses pengamatan yang dilakukan guna mendapatkan informasi lebih lanjut tentang pelaksanaan pembelajaran. Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 220). Observasi ini digunakan untuk mengamati bagaimana layanan bimbingan belajar dan kebutuhan media belajar Bahasa Inggris di Lembaga Swift English School Yogyakarta, sehingga analisis

lapangan dilakukan dengan observasi partisipatif pasif dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a) Tujuan observasi

Merupakan kegiatan lapangan untuk mendapatkan informasi dan data sementara mengenai fasilitas, dan pelayanan dalam kegiatan belajar mengajar serta ketersediaan media pembelajaran yang telah dimiliki atau diterapkan dalam mendukung pembelajaran di lembaga Swift English School.

b) Aspek yang diamati

Aspek yang diamati peneliti antara lain proses pembelajaran Bahasa Inggris, bahan ajar yang digunakan, program-program pembelajaran, media pembelajaran, gaya belajar peserta kursus, model pembelajaran, dan fasilitas yang dimiliki lembaga.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, kegiatan analisis dilakukan dengan wawancara langsung dan terstruktur. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Sugiyono (2013:194). Pada metode wawancara peneliti telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan mengenai kebutuhan responden akan media belajar *e-Learning*.

3) Dokumentasi

Yaitu kegiatan mendokumentasikan proses penelitian dan mengumpulkan data checklist, tulisan, gambar, atau audiovisual dan lain-lain mengenai penggunaan media belajar *e-Learning* untuk di implementasikan pada program belajar lembaga Swift English School, sehingga memperoleh daftar cocok (*checklist*) dan kisi-kisi materi atau bahan ajar yang akan dimasukkan dalam media belajar *e-Learning* (*Be-SwiftEnglish*).

4) Angket

Sugiyono (2013:199) memaparkan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi: angket lembar penilaian produk untuk ahli materi, angket lembar penilaian produk untuk ahli media, dan angket lembar penilaian untuk responden.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Langkah pengembangan instrumen dalam pengembangan produk media *e-Learning* adalah membuat dan mengembangkan kisi-kisi instrumen, mengkonsultasikan dan revisi kisi-kisi instrumen, menyusun serta melengkapi instrumen berdasarkan pertimbangan ahli (*expert judgement*). Berikut ini adalah instrumen pengumpulan data yang peneliti kembangkan.

1) Lembar Observasi

Lembar observasi berfungsi untuk melakukan pengamatan dengan mengumpulkan data dan mendapatkan gambaran tentang proses pembelajaran, adapun kisi-kisi observasi bagi instruktur dan pelajar dapat dilihat pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi bagi Instruktur

No	Aspek yang Diamati
1.	PENDAHULUAN
	a. Instruktur memotivasi pelajar
	b. Instruktur menyampaikan tujuan pembelajaran
	c. Instruktur menggali pengalaman atau pengetahuan awal pelajar
2.	KEGIATAN INTI
	a. Instruktur mengemukakan sebuah permasalahan
	b. Instruktur menjelaskan langkah-langkah kegiatan kursus
	c. Instruktur membimbing pelajar melakukan kegiatan kursus
	d. Instruktur menjelaskan hubungan atau kaitan antara materi yang dipelajari dengan materi yang sudah dipelajari
	e. Instruktur membimbing pelajar untuk mempresentasikan hasil kegiatan kursus
	f. Instruktur membimbing diskusi
	g. Instruktur membantu menemukan simpulan dalam materi kursus
3.	PENUTUP
	a. Instruktur mengajak pelajar mengevaluasi kegiatan kursus
	b. Instruktur membimbing pelajar membuat rangkuman materi kursus
	c. Instruktur memberikan tindak lanjut atau umpan balik berupa tugas, PR, dsb.
	d. Instruktur mengajak pelajar untuk mengulang kembali materi kursus

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi bagi Peserta Kursus

No	Aspek yang Diamati
1.	Keaktifan Pelajar: <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta kursus aktif dalam proses pembelajaran b. Peserta kursus aktif bertanya c. Peserta kursus aktif mengemukakan pendapat d. Peserta kursus aktif berinteraksi
2.	Perhatian Pelajar: <ul style="list-style-type: none"> a. Diam, tenang, dan terfokus pada materi b. Antusias dan memahami materi c. Partisipasi peserta kursus menerima informasi
3.	Penugasan: <ul style="list-style-type: none"> a. Mengerjakan semua tugas b. Melakukan analisis/pengamatan sesuai perintah instruktur c. Penyelesaian tugas sesuai jadwal d. Pengerjaan tugas sesuai perintah instruktur e. Pengumpulan format tugas sesuai perintah instruktur

2) Panduan Wawancara

Wawancara langsung berfungsi untuk mendapatkan informasi, adapun kisi-kisi dalam wawancara dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Panduan Wawancara Instruktur dan Pelajar

Instruktur	Proses kursus dan pembelajaran
	Media pembelajaran yang digunakan
	Siapa pembuat media pembelajaran
	Apakah media pembelajaran telah tervalidasi
	Program belajar & kebutuhan media belajar yang diharapkan
	Kebutuhan program pembelajaran jarak jauh
Pelajar	Proses pembelajaran dan kendala dalam belajar
	Program belajar & media belajar yang digunakan
	Kebutuhan program pembelajaran jarak jauh

3) Check List

Alat sederhana yang digunakan peneliti untuk mencatat dan mengklasifikasi data yang telah diamati, Check List dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang berbentuk daftar yang berisi pernyataan dan pertanyaan yang ingin diselidiki dengan memberi tanda cek, adapun kisi-kisi kelengkapan dokumen dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Kelengkapan Dokumen

No	Uraian Dokumen
1.	Ketersediaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
2.	Ketersediaan materi baik dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dalam proses pembelajaran di lembaga.
3.	Ketersediaan Internet maupun multimedia dalam pembelajaran.
4.	Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan kursus.
5.	Ketersediaan Instruktur (tutor) dan Peserta kursus dalam pembelajaran.
6.	Daftar Absensi Instruktur dan Peserta kursus dalam pembelajaran.
7.	Daftar program-program belajar yang diterapkan oleh lembaga.
8.	Bahan ajar dan fasilitas yang diberikan oleh lembaga dalam pembelajaran.
9.	Jadwal kegiatan kursus dalam pembelajaran yang diberikan oleh lembaga.
10	Sertifikasi atau tanda keberhasilan kursus dalam pembelajaran bagi peserta kursus oleh lembaga.

4) Angket Kelayakan Media *e-Learning* Oleh Ahli Materi

Tujuan dari angket dalam penelitian ini adalah memberikan lembar pertanyaan untuk dijawab sesuai dengan keadaan subjek yang sebenarnya, sehingga peneliti akan mendapatkan data yang diinginkan, adapun kisi-kisi angket kelayakan media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 6, kisi-kisi angket kelayakan media oleh ahli materi pada tabel 7, dan kisi-kisi angket kelayakan media oleh peserta kursus pada tabel 8.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Ahli Materi

No	Indikator
1.	ASPEK PEMBELAJARAN
	a. Kesesuaian materi dengan program belajar
	b. Ketepatan desain pesan pembelajaran
	c. Variasi penyampaian materi
	d. Desain kemasan materi dalam <i>e-Learning</i>
	e. Kejelasan petunjuk pembelajaran
	f. Kejelasan paket materi
	g. Tingkat kesulitan memahami materi
	h. Ketepatan pemberian feedback
	i. Ketersediaan Glossarium (daftar istilah)
2.	ASPEK MATERI
	a. Kejelasan tujuan dan cakupan materi
	b. Kejelasan isi dan penyajian materi
	c. Struktur dan urutan isi materi
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan
	e. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
	f. Kesesuaian pemilihan gambar dalam materi
	g. Kesesuaian evaluasi dengan materi
	h. Kesesuaian soal latihan dengan materi pokok

5) Angket Kelayakan Media *e-Learning* Oleh Ahli Media

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Ahli Media

No	Indikator
1.	ASPEK TAMPILAN
	a. Kejelasan menu dan tema
	b. Kejelasan tombol navigasi menu
	c. Kejelasan menu untuk akses antar konten dan <i>course</i>
	d. Proporsi <i>layout</i> bagian materi
	e. Kesesuaian proporsi warna
	f. Kesesuaian jenis huruf
	g. Kesesuaian ukuran huruf
	h. Kemenarikan sajian konten
	i. Kesesuaian desain konten dengan program-program belajar
	j. Desain tampilan yang tepat (tidak terdapat <i>noise</i> , gambar dan objek yang tidak relevan)
	k. Kemenarikan penggunaan unsur media (gambar)
2.	ASPEK PROGRAM
	a. Kemudahan pengoperasian program
	b. Kemudahan dalam struktur navigasi
	c. Kemudahan user untuk autentikasi
	d. Ketepatan reaksi tombol navigasi
	e. Kebebasan memilih menu materi
	f. Kemudahan berinteraksi dengan program
	g. Kecepatan akses antar <i>course</i>
	h. Kemudahan download dan upload
3.	ASPEK DESAIN PESAN PEMBELAJARAN
	a. Adanya prinsip kesiapan dan motivasi
	b. Adanya prinsip pemusat perhatian
	c. Adanya prinsip partisipasi aktif pelajar
	d. Adanya prinsip perulangan
	e. Adanya prinsip umpan balik

6) Angket Kelayakan Media *e-Learning* Oleh Peserta Kursus

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?

Kisi-kisi instrumen yang diuraikan diatas akan digunakan untuk mengembangkan instrumen pengumpulan data dalam mengembangkan media *e-Learning* (*Be-SwiftEnglish*), kemudian instrumen dimaksud akan terlampir.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan *e-Learning* ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini yaitu berupa hasil dari *ex perts judgement* (pertimbangan ahli), tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Melakukan analisis data pengembangan produk

Setelah melakukan proses validasi dengan *expert judgement* dengan pertimbangan ahli materi dan ahli media akan diperoleh berbagai tanggapan berupa kritik dan saran sehingga dilakukan revisi untuk perbaikan media yang dikembangkan.

b. Melakukan analisis data kualitas produk

Kegiatan analisis data kualitas produk didapatkan dari proses kegiatan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan instrumen penilaian yang dikembangkan kemudian dilakukan analisis secara terstruktur yaitu:

1) Mengukur tingkat sikap, pendapat dan persepsi peserta kursus

Bahasa Inggris setelah menggunakan media *e-Learning Be-Swiftenglish* dengan skala penilaian menggunakan statistika deskriptif yang diubah ke dalam bentuk skala *likert* yaitu skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5. Penjelasan dari skala tersebut berdasarkan kategori yaitu:

1) Sangat kurang; 2) Kurang; 3) Cukup; 4) Baik; 5) Sangat baik.

- 2) Menghitung skor rata-rata penilaian dengan rumus konversi dari data kuantitatif ke bentuk data kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sukardjo (2008:55), pedoman konversi dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 9. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

- c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk kualitatif skala pada tabel 7.

Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif (Sukardjo 2008:55)

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 4,2$	Layak
$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$X > 3,4 - 4,2$	
$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times s_{bi}$	$X > 2,6 - 3,4$	
$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X < X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$X > 1,8 - 2,6$	Tidak Layak
$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$X \leq 1,8$	

Keterangan:

X_i (Rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal).

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor aktual

Pedoman konversi di atas adalah yang digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya produk media yang dikembangkan. Sehingga berdasarkan kriteria penilaian di atas, diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika sangat baik dengan rerata skor yang diperoleh 4,2 keatas.
- 2) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika baik dengan rerata skor yang diperoleh antara 3,4 sampai 4,2.
- 3) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak jika cukup dengan rerata skor diperoleh antara 2,6 sampai 3,4.
- 4) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan kurang layak jika rerata skor yang diperoleh antara 1,8 sampai 2,6.
- 5) Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak jika rerata skor yang diperoleh 1,8 kebawah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil kegiatan penelitian dan pengembangan kemudian dihasilkan produk berupa media belajar *e-Learning* berbasis *moodle* yang mengacu pada prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran C. Asri Budiningsih yang diberi nama “*Be-Swiftenglish*” atau dengan nama *domain* www.beswiftenglish.com, media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” diterapkan pada lembaga Swift English School yang disesuaikan dengan permintaan kebutuhan dari lembaga. Proses penelitian yaitu menyelesaikan serangkaian tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall (1989). Ada 9 tahapan yang dilakukan yaitu penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan produk, desain pengembangan produk dan validasi produk, uji coba tahap awal, revisi tahap awal, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba lapangan, melakukan uji pelaksanaan pemakaian, revisi produk akhir, dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi

Dalam pengembangan media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish*, Peneliti memperhatikan tahap awal dalam penelitian ini yaitu dilakukan observasi awal dengan wawancara kepada pengelola lembaga Swift English School Yogyakarta khususnya area *manager* untuk mendapatkan informasi atau menemukan potensi dan masalah. Selain itu peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran di lembaga dengan ikut

masuk dalam kelas setelah mendapatkan ijin dari pihak area *manager*. Pengamatan dilakukan dengan mengamati bagaimana instruktur memberikan pembelajaran dan peserta kursus menerima pembelajaran. Sehingga *e-Learning Be-Swiftenglish* dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh melalui analisis kebutuhan, yang dikemas dalam bentuk wawancara dan pengamatan.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Rabu, 03 Mei 2017 bertempat di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta menunjukkan bahwa terdapat beberapa poin penting yang dapat mendukung alasan mengapa harus diadakan sebuah wadah *e-Learning Be-Swiftenglish* berbasis *moodle* bagi lembaga tersebut. Poin yang dimaksud antara lain:

- a. Belum menerapkan pembelajaran *e-Learning* berbasis web secara *online*, lembaga tersebut masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dengan metode tatap muka.
- b. Belum tersedianya wadah untuk pembelajaran *e-Learning*/jarak jauh disaat instruktur (pengajar) tidak dapat hadir di kelas maupun sebaliknya pelajar tidak dapat hadir di kelas.
- c. Sumber bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran masih sebatas menggunakan modul belum memanfaatkan modul *digital* maupun materi *online*.
- d. Belum maksimalnya *Post test* secara *online* untuk peserta kursus.

Sedangkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan menimbulkan sebuah data informasi bagaimana proses pembelajaran di lembaga yaitu peserta kursus aktif mengikuti pembelajaran, fokus dengan materi pembelajaran, dan mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan tugas yang diberikan oleh instruktur. Setiap pembelajaran instruktur mengawalinya dengan pendahuluan yaitu memberikan rangsangan awal untuk memotivasi pelajar kemudian kegiatan inti dengan membimbing pelajar melakukan kegiatan kursus, dan ditutup dengan mengajak pelajar mengevaluasi kegiatan kursus. Secara umum proses pembelajaran konvensional di lembaga Swift English School telah berjalan dengan baik kemudian dalam pengelolaan kelengkapan dokumen yaitu di lembaga telah tersedia RPP, adanya internet, bahan ajar, dan sertifikasi hasil evaluasi bagi peserta kursus. Akan tetapi pada pemanfaatan media belajar belum menggunakan media pembelajaran *online*. Sehingga dari data tersebut peneliti memberikan inovasi media pembelajaran *Be-Swiftenglish* berbasis *moodle*.

Berdasarkan dari temuan data analisis kebutuhan yang sudah dilaksanakan di lembaga Swift English School Yogyakarta, Kemudian peneliti merumuskan masalah dan menentukan solusi yang diambil yaitu dengan mengembangkan *e-Learning* berbasis *moodle* karena tepat untuk dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan lapangan. Selain itu sesuai dengan permintaan kebutuhan dari pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus.

2. Perencanaan Produk

Dalam perencanaan pengembangan program media pembelajaran di lembaga Swift English School Yogyakarta yaitu dengan menerapkan media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish*. Proses perencanaan dimulai dengan menentukan cakupan program belajar yang disediakan lembaga kemudian menentukan topik yang akan dimasukkan kedalam media belajar *e-Learning Be-Swiftenglish* yang dikembangkan. Setelah dilakukan diskusi dengan pihak area *manager* dan instruktur yang bersangkutan, maka ada beberapa topik yang telah ditentukan untuk dimasukkan kedalam *e-Learning* yaitu:

- 1) *The Comfortable Room,*
- 2) *You Look Outstanding,*
- 3) *I Need Your Suggestions.*

Selanjutnya menentukan *aplikasi* yang akan digunakan untuk mengembangkan *e-Learning*. Dari beberapa aplikasi yang sudah peneliti coba seperti *edmodo*, *schoology*, *jibas* dan *moodle*, didapatkan kesimpulan bahwa peneliti akan menggunakan aplikasi *moodle* untuk mengembangkan *e-Learning*, oleh karena itu pengembangan online learning untuk lembaga Swift English School dengan *e-Learning* yang berbasis *moodle*. Alasan memilih *e-Learning* berbasis *moodle* yaitu bahwa *moodle* adalah sebuah aplikasi yang mendukung edukasi dengan sifatnya yang *open source* sangat efektif untuk diadakan modifikasi penyesuaian kebutuhan pembelajaran dan penggunaannya mudah serta memiliki banyak fitur yang mendukung dalam

proses pembelajaran berbasis *online*, selain itu sesuai dengan analisis kebutuhan dari lembaga Swift English School Yogyakarta.

3. Desain Pengembangan Produk

- a. Desain produk ini mencakup penyusunan isi bahan ajar, pembuatan desain layout *e-Learning* secara keseluruhan. Desain pengembangan produk awal pembelajaran *e-Learning* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pembuatan naskah materi dan latihan pembelajaran

Peneliti membuat desain materi dengan memperhatikan pembuka, inti, dan penutup pembelajaran Bahasa Inggris, materi terbagi menjadi tiga yaitu *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan *I Need Your Suggestions* dalam bentuk teks dan gambar. Selain itu materi juga dapat dikembangkan oleh instruktur sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta kursus. Pada bagian penutup disediakan latihan berupa penugasan bersifat esai yang dapat di download maupun upload, pilihan ganda, dan melengkapi paragraf sebuah kalimat.

- 2) Pendaftaran nama hosting dan domain *moodle*

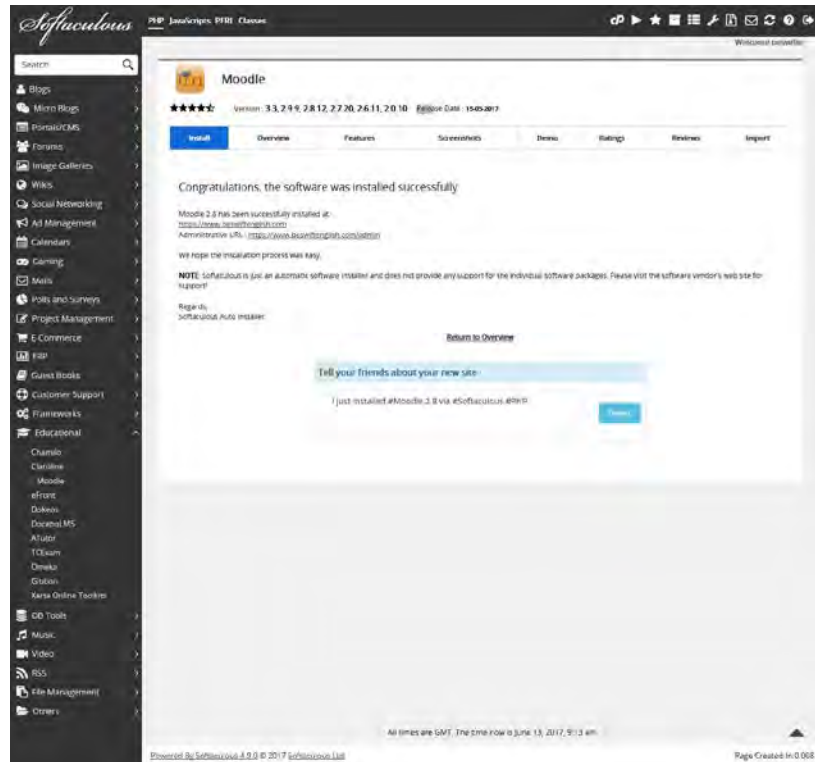
Pengembangan *e-Learning* pada penelitian ini berbasis *online* sehingga dibutuhkan sebuah server sebagai layanan (*service*) tertentu dalam sebuah jaringan komputer, melalui server peneliti dapat menentukan dan menyimpan aplikasi untuk dapat diakses dan dikembangkan seperti aplikasi *moodle*, server juga sebagai tempat

menyimpan berbagai data berupa data yang belum diolah ataupun data yang sudah diolah menjadi informasi (materi belajar), oleh karena itu dengan jasa server tertentu peneliti dapat mengelolah data-data di internet secara *cloud*, selain itu server berfungsi untuk mengatur lalu lintas di jaringan melalui pengaturan proxy. Dalam pengembangan *e-Learning* di lembaga Swift English School, peneliti melakukan diskusi dan telah ditentukan untuk menggunakan jasa server yang disediakan oleh *Qwords* (www.qwords.com) dengan membayar selama 1 tahun yang kemudian dapat di perpanjang, selanjutnya menentukan nama domain sekaligus sebagai alamat media yang disesuaikan dengan nama media *e-Learning* yaitu dengan alamat www.beswiftenglish.com (Be-SwiftEnglish).

3) Instalasi *moodle* dan menentukan tema *moodle*

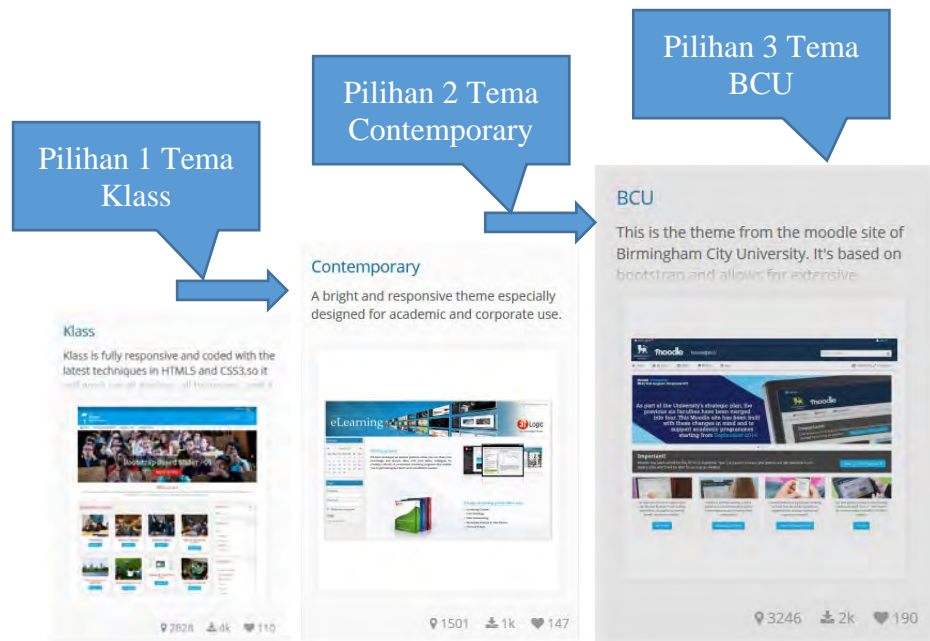
Untuk proses instalasi dapat dilakukan setelah sukses mendaftarkan nama domain melalui jasa pelayanan hosting dari *Qwords*. Install aplikasi *moodle* dapat melalui *cPanel* yang disediakan khusus bagi client (*DirectAdmin*), pada menu *cPanel* pilih konfigurasi *softaculous* (installer otomatis untuk *cPanel*) cari kategori *educational* dan pilih *moodle*, kemudian proses intallasi akan berjalan secara otomatis.

Berikut ini gambar dari keberhasilan proses instalasi aplikasi *moodle* dengan hosting melalui *softaculous*.



Gamabar 4. Install *Moodle* Telah Sukses

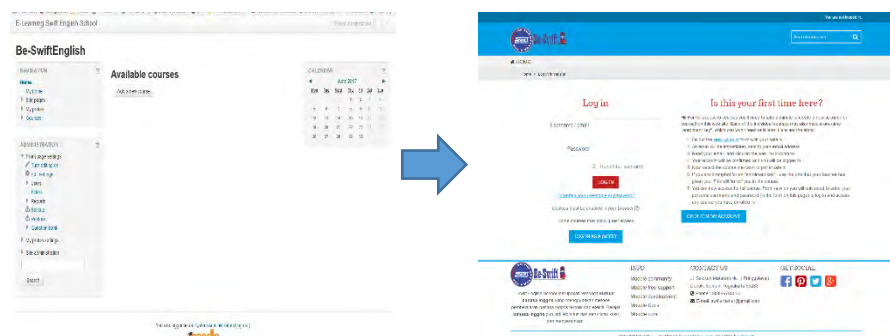
Setelah intallasi, peneliti memberikan beberapa pilihan tema kepada lembaga Swift English School dengan pihak area manager, kemudian dari beberapa tema dipilihlah tema klass sebagai pilihan pertama kemudian *contemporary* kedua dan BCU sebagai pilihan ketiga. Kemudian menyusun *layout e-Learning "Be-Swift"*. Berikut ini adalah tampilan pilihan beberapa tema yang peneliti tawarkan.



Gambar 5. Beberapa Pilihan Tema Moodle

4) Modifikasi moodle dan konfigurasi tema

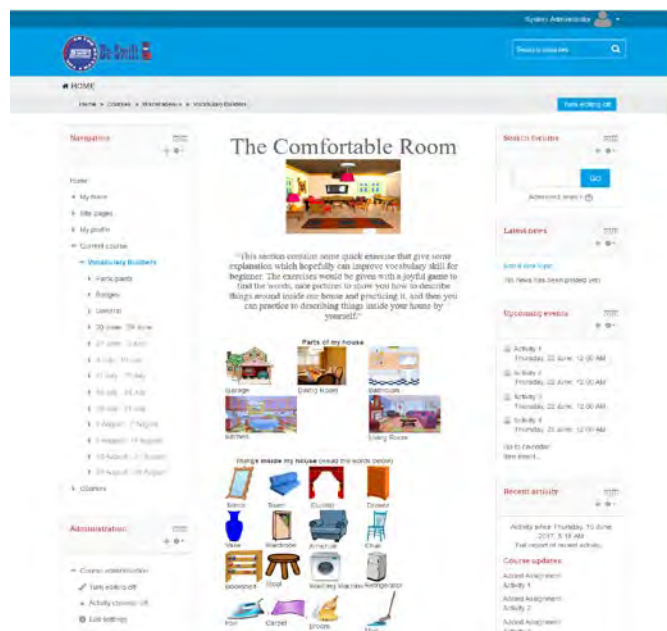
Pengembangan *e-Learning* (*Be-SwiftEnglish*) berbasis *moodle* perlu dikonfigurasi sehingga peneliti melakukan pengaturan agar sesuai dengan kebutuhan lembaga, berikut gambar *moodle* sebelum dan sesudah dimodifikasi setelah proses installasi.



Gamabar 6. Tampilan Moodle Setelah Installasi & Setelah Modifikasi

5) Menyusun materi dalam *moodle* dan pendaftaran *user*

Media *e-Learning* “*Be-SwiftEnglish*” telah siap digunakan, kemudian peneliti mendesaian *course* sebagai wadah materi dengan menyusun kategori materi menjadi tiga pokok bahasan yaitu *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan *I Need Your Suggestions*. Berikut ini contoh tampilan penyajian materi dalam *e-Learning*.



Gambar 7. Tampilan Halaman Materi

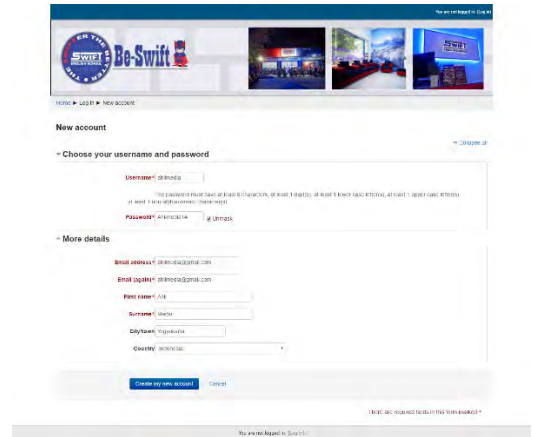
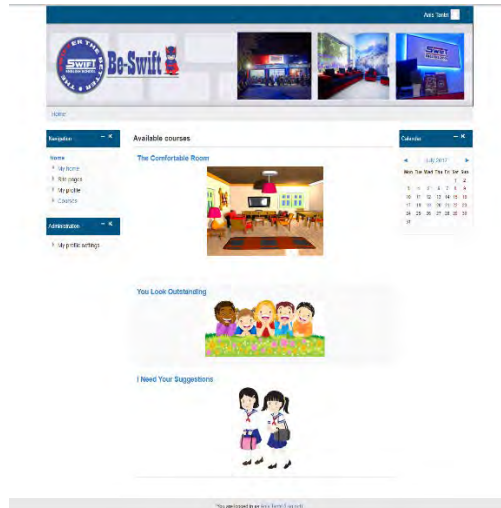
b. Hasil pengembangan produk media *e-Learning* “*Be-SwiftEnglish*”

1) Nama *e-Learning* “*Be-Swift*”

2) Alamat URL *e-Learning* www.beswiftenglish.com

3) Halaman depan beswiftenglish
(langsung menampilkan course)

4) Halaman registrasi beswiftenglish

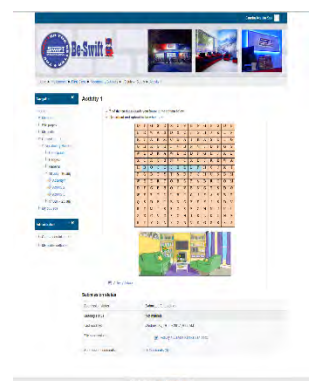
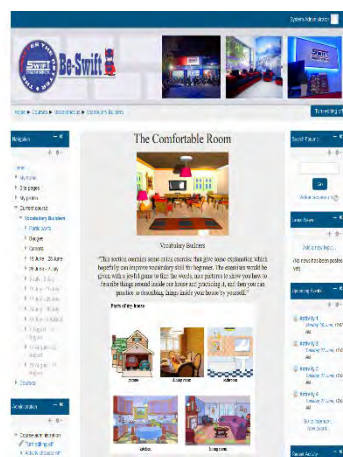


Gambar 8. Halaman Depan “Be-swiftenglish” & Registrasi

5) Halaman course materi

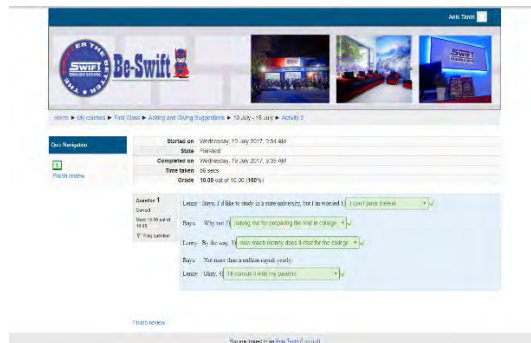
6) Halaman latihan
upload tugas

7) Halaman latihan
download tugas



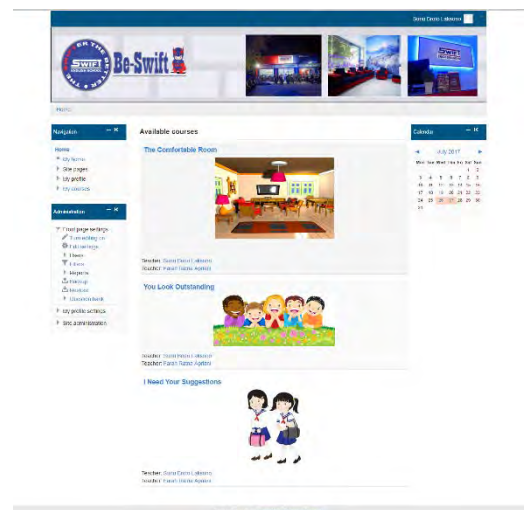
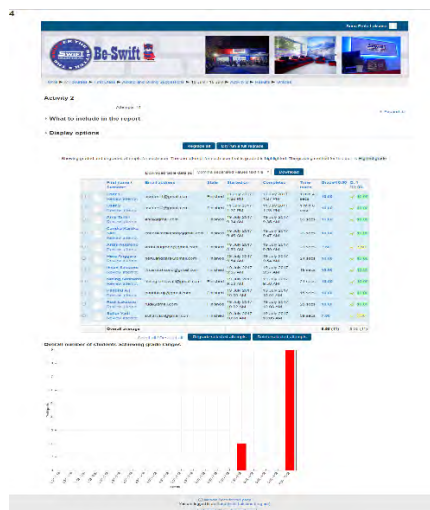
Gambar 9. Halaman Materi “Be-swiftenglish” Upload & Download

9) Halaman latihan quiz



Gambar 10. Halaman Latihan Soal Melengkapi Paragraf & Pilihan Ganda

10) Halaman rekap data masuk dari peserta kursus



Gambar 11. Halaman Rekap Data Masuk & Halaman Khusus Instruktur

4. Validasi Produk

a. Validasi ahli materi

Dalam pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” sebelum diuji cobakan ke lapangan terlebih dahulu meminta penilaian dari ahli materi terkait penyusunan materi yang telah dibuat, kemudian penilaian ahli materi berguna untuk menjadi pedoman dalam merevisi materi dari produk yang dikembangkan. Adapun ahli materi yang menjadi validator materi media “*Be-Swiftenglish*” adalah Titik Sudartinah selaku pengampu mata kuliah Bahasa Inggris di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris.

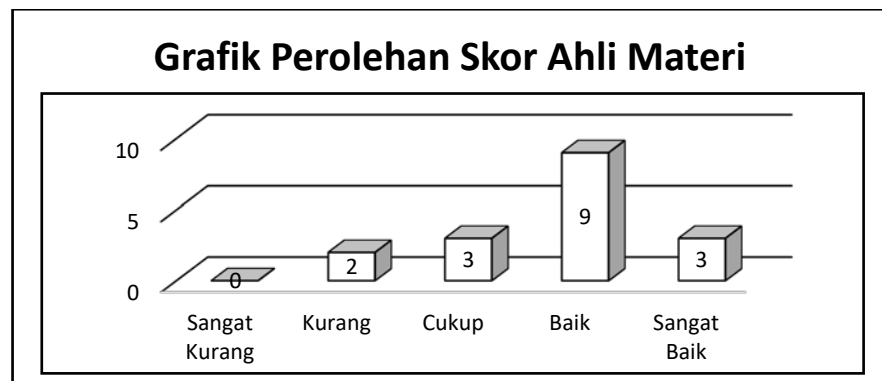
Pengumpulan data yaitu dengan proses validasi menggunakan angket yang diberikan kepada validator. Kemudian validator melakukan uji coba produk *e-Learning* dan menilai naskah materi Bahasa Inggris serta memberikan penilaian dari aspek materi yang tersedia di dalam produk *e-Learning* “*Be-Swift*”. Berikut ini tabel hasil penilaian dari ahli materi.

Tabel 11. Hasil Penilaian dan Validasi Materi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran		
	a. Kesesuaian materi dengan program belajar	5	Sangat Baik
	b. Ketepatan desain pesan pembelajaran	5	Sangat Baik
	c. Variasi penyampaian materi	4	Baik
	d. Desain kemasan materi dalam <i>e-Learning</i> “ <i>Be-Swift</i> ”	4	Baik
	e. Kejelasan petunjuk pembelajaran	4	Baik
	f. Kejelasan paket materi	4	Baik
	g. Tingkat kesulitan memahami materi	4	Baik
	h. Ketepatan pemberian feedback	3	Cukup

No	Indikator	Skor	Kriteria
	i. Ketersediaan glossarium (daftar istilah)	2	Kurang
2	Aspek Materi		
	a. Kejelasan tujuan dan cakupan materi	5	Sangat Baik
	b. Kejelasan isi dan penyajian materi	4	Baik
	c. Struktur dan urutan isi materi	4	Baik
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Cukup
	e. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4	Baik
	f. Kesesuaian pemilihan gambar dalam materi	3	Cukup
	g. Kesesuaian evaluasi dengan materi	2	Kurang
	h. Kesesuaian soal latihan dengan materi pokok	4	Baik
Total Skor		68	Kategori
Rata-rata Skor		4	
			Layak

Dari penilaian ahli materi di atas dapat dihitung hasilnya yaitu jumlah dari skor keseluruhan 68 dan rata-rata skor 4. Jika di konversi kedalam skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk *e-Learning* yang dikembangkan mendapatkan predikat kategori “Layak” dari aspek materi. Berikut grafik perolehan yang didapatkan dari penilaian validator terhadap media *e-Learning* “*Be-Swift*”.



Gambar 12. Grafik Peroleh Skor Validasi Ahli Materi

Komentar dan saran, adapun beberapa catatan dan masukan yang diberikan oleh ahli materi mengenai penyusunan materi dalam media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang dikembangkan.

- ✓ Glossary belum ada
- ✓ Beberapa gambar kurang sesuai dengan tujuan belajar dan kurang formal

Revisi, Berdasarkan catatan dan masukan dari ahli materi dalam pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” maka materi dalam media diperbaiki yaitu mengganti gambar dan disesuaikan.



Gambar 13. Perubahan Gambar Materi Setelah Revisi

Dengan adanya beberapa perubahan dan penyesuaian maka materi dalam media dinyatakan layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran, sehingga dengan peneliti melakukan sedikit revisi materi dalam *e-Learning*, media dapat lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Validasi ahli media

Agar penggunaan media *e-Learning* “*Be-Swift*” dapat diuji cobakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan maka diperlukan proses validasi dari ahli media, penilaian dilakukan oleh ahli media sebagai validator yaitu Ariyawan Agung Nugroho selaku pengampu mata kuliah Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Web* di Prodi Teknologi Pendidikan. Proses penilaian oleh validator terkait media *e-Learning* “*Be-Swift*” yaitu ahli media mencoba langsung produk *e-Learning* dengan menilainya menggunakan angket yang telah peneliti berikan. Media dinilai dengan memperhatikan aspek tampilan, aspek program, dan aspek desain pesan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penilaian produk *e-Learning*, peneliti berkonsultasi dan mendampingi validator agar penilaian berjalan dengan baik, oleh karena itu peneliti dapat bertanya dan apabila ada pertanyaan dari validator mengenai produk *e-Learning* dapat langsung dijawab dan dijelaskan oleh peneliti. Penilaian dari ahli materi akan menjadi pedoman untuk perbaikan media *e-Learning* yang dikembangkan. Berikut hasil validasi yang dilakukan peneliti untuk konsultasi sehingga dapat diperoleh nilai dari produk.

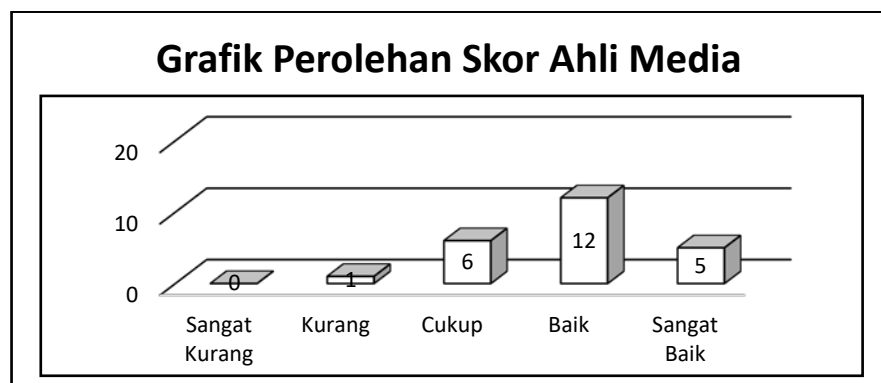
Penilaian kelayakan media guna mengetahui bagaimana penilaian dari ahli media yang telah mencoba langsung *e-Learning*. Adapun data yang diperoleh dari proses konsultasi dan validasi sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Aspek Tampilan		
	a. Kejelasan menu dan tema	4	Baik
	b. Kejelasan tombol navigasi menu	4	Baik
	c. Kejelasan menu untuk akses antar konten dan <i>course</i>	4	Baik
	d. Proporsi <i>layout</i> bagian materi	3	Cukup
	e. Kesesuaian proporsi warna	3	Cukup
	f. Kesesuaian jenis huruf	4	Baik
	g. Kesesuaian ukuran huruf	4	Baik
	h. Kemenarikan sajian konten	3	Cukup
	i. Kesesuaian desain konten dengan program-program belajar	3	Cukup
	j. Desain tampilan yang tepat (tidak terdapat <i>noise</i> , gambar dan objek yang tidak relevan)	4	Baik
	k. Kemenarikan penggunaan unsur media (gambar)	4	Baik
2	Aspek Program		
	a. Kemudahan pengoperasian program	5	Sangat Baik
	b. Kemudahan dalam struktur navigasi	4	Baik
	c. Kemudahan user untuk autentikasi	5	Sangat Baik
	d. Ketepatan reaksi tombol navigasi	3	Cukup
	e. Kebebasan memilih menu materi	4	Baik
	f. Kemudahan berinteraksi dengan program	5	Sangat Baik
	g. Kecepatan akses antar <i>course</i>	4	Baik
	h. Kemudahan download dan upload	4	Baik
3	Aspek Desain Pesan Pembelajaran		
	a. Adanya prinsip kesiapan dan motivasi	3	Cukup
	b. Adanya prinsip pemusat perhatian	4	Baik
	c. Adanya prinsip partisipasi aktif pelajar	5	Sangat Baik
	d. Adanya prinsip perulangan	5	Sangat Baik
	e. Adanya prinsip umpan balik	2	Kurang
Total Skor		93	Kategori Layak
Skor Rata-rata		3,8	

Dari penilaian ahli media di atas dapat dihitung hasilnya yaitu jumlah dari skor keseluruhan 93 dan rata-rata skor 3,8. Jika di konversi

kedalam skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk *e-Learning* yang dikembangkan mendapatkan predikat kategori “Layak” dari aspek media. Berikut grafik perolehan yang didapatkan dari penilaian validator terhadap media *e-Learning* “*Be-Swift*”.



Gambar 14. Grafik Perolehan Skor Validasi Ahli Media

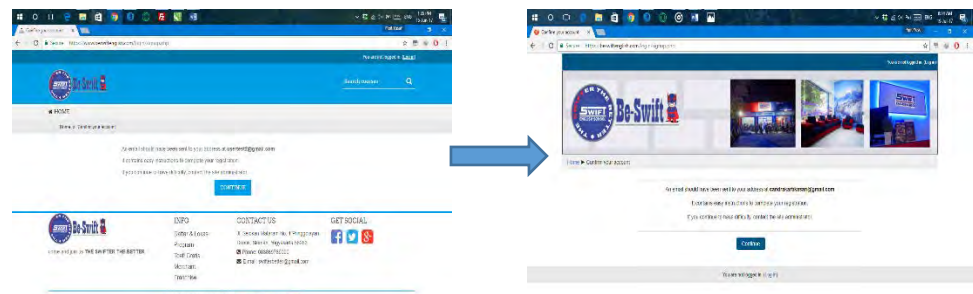
Komentar dan saran, berikut ini beberapa catatan dan saran yang diberikan oleh ahli media mengenai pengembangan produk media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang telah dibuat peneliti.

- ✓ Akses pada server membuat media kurang bisa diakses dengan cepat (keterbatasan).

Revisi, Berdasarkan catatan dan masukan dari ahli media dalam pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” maka media dinyatakan layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran, sehingga peneliti melakukan sedikit revisi media *e-Learning* agar lebih sesuai baik dari aspek tampilan, aspek program, dan aspek desain pesan pembelajaran. Selama proses konsultasi ada beberapa aspek media yang harus

diperbaiki, maka dilakukan revisi terhadap produk *e-Learning “Be-Swift”*.

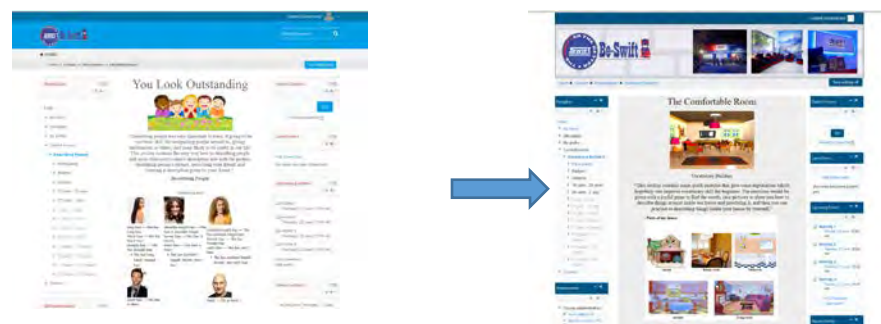
Berikut ini merupakan beberapa perubahan tampilan pada media yang dilakukan untuk perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media:



Gambar 15. Perubahan Tema *Klass* ke Tema *Contemporary*



Gambar 16. Perubahan Tampilan *Login* dengan Tema *Contemporary*



Gambar 17. Perubahan Tampilan Tema pada Materi

5. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Tahap Awal

Pada tahap uji coba awal dalam pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” di lembaga Swift English School melibatkan 2 orang peserta kursus. Pemilihan subjek berguna sebagai uji coba media pada tahap awal yang dilakukan secara acak dengan memilih 2 orang peserta kursus dari kelas, karena jumlah pelajar dalam satu kelas biasanya terdiri dari 5 hingga 7 orang peserta kursus. Berikut merupakan tabel hasil uji coba tahap awal:

Tabel 13. Hasil Uji Coba Tahap Awal 2 Subjek

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?	6	3	Baik
2	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?	7	3,5	Baik
3	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?	6	3	Baik
4	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?	7	3,5	Baik
5	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?	7	3,5	Baik
6	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?	9	4,5	Sangat Baik
7	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?	6	3	Baik
8	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?	4	2	Cukup

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
9	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?	7	3,5	Baik
10	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?	8	4	Baik
11	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?	8	4	Baik
12	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?	7	3,5	Baik
13	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?	6	3	Baik
14	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?	9	4,5	Sangat Baik
15	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengggati proses kegiatan pembelajaran?	7	3,5	Baik
Jumlah Total Skor			52	Kategori Layak
Rata-rata Skor			3,4	

Keterangan:

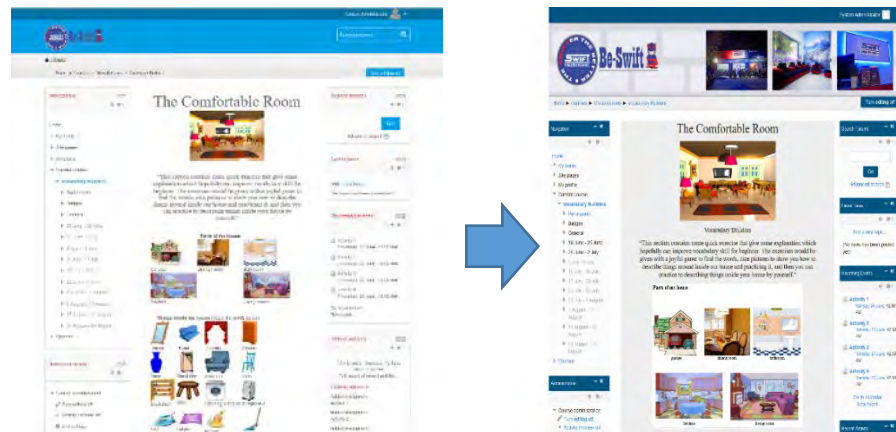
- 1) Pada uji coba tahap awal melibatkan subjek 2 orang peserta kursus.
- 2) Jumlah butir soal sebagai indikator penilaian 15 soal dengan skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5.
- 3) Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan akumulasi dari rata-rata skor pada tiap indikator penilaian.
- 4) Kolom rata-rata menunjukkan hasil dari penjumlahan dan pembagian jumlah rata-rata tiap aspek dengan jumlah indikator yang diamati sehingga berdasarkan rata-rata skor secara

keseluruhan dapat ditentukan kriteria kelayakan dari program *e-Learning* yang dikembangkan.

Dari penilaian media oleh 2 orang peserta kursus di atas dapat dihitung hasilnya yaitu diperoleh data uji coba tahap awal dengan hasil rata-rata skor 3,4 dengan kriteria penilaian kategori “Layak”, sehingga dalam penerapan media *e-Learning* “*Be-Swift*” di lembaga Swift English School dapat diterima dan perlu dikembangkan.

b. Revisi Tahap Awal

Setelah uji coba tahap awal maka akan didapatkan beberapa kesimpulan, dalam proses penilaian peneliti mendampingi peserta kursus untuk mencoba media *e-Learning* “*Be-Swift*” dengan memberikan angket penilaian kelayakan media. Adapun catatan dan saran dari peserta kursus yaitu desain media diperbaiki dengan tampilan yang lebih sederhana. Sehingga peneliti langsung merespon dengan memberikan beberapa pilihan tema. Kemudian bertanya secara langsung tema seperti apa yang diharapkan. Sebelum diubah terlebih dahulu menyesuaikan pilihan dari pihak *area manager* dan instruktur. Setelah diskusi dihasilkan kesepakatan menggunakan tema pilihan kedua yaitu tema *Contemporary*. Berikut ini perbedaan tampilan setelah mengganti tema media *e-Learning* “*Be-Swift*”.



Gambar 18. Tampilan Materi Sebelum Revisi & Setelah Revisi

6. Hasil Uji Coba Lapangan

a. Uji Coba Lapangan

Dalam uji coba lapangan dari pengembangan produk media *e-Learning* “Be-Swift” berbasis *moodle* di lembaga Swift English School Pringgolayan Yogyakarta, peneliti melibatkan 3 orang peserta kursus untuk mencoba langsung media *e-Learning*. Berikut ini merupakan tabel hasil dari uji coba lapangan:

Tabel 14. Hasil Uji Coba Lapangan 3 Subjek

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?	12	4	Baik
2	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?	12	4	Baik
3	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?	13	4,3	Sangat Baik
4	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?	11	3,6	Baik

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
5	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?	11	3,6	Baik
6	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?	12	4	Baik
7	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?	11	3,6	Baik
8	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?	10	3,3	Cukup
9	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?	12	4	Baik
10	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?	12	4	Baik
11	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?	14	4,6	Sangat Baik
12	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?	11	3,6	Baik
13	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?	12	4	Baik
14	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?	12	4	Baik
15	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?	12	4	Baik
Jumlah Total Skor			58,6	Kategori Layak
Rata-rata Skor			3,9	

Keterangan:

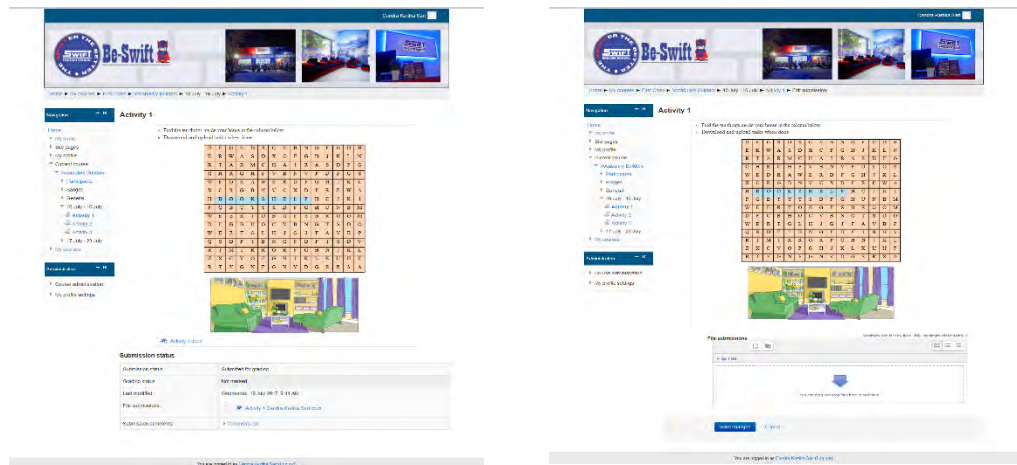
- 1) Pada uji coba lapangan melibatkan subjek 3 orang peserta kursus.
- 2) Jumlah butir soal sebagai indikator penilaian 15 soal dengan skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5.

- 3) Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan akumulasi dari rata-rata skor pada tiap indikator penilaian.
- 4) Kolom rata-rata menunjukkan hasil dari penjumlahan dan pembagian jumlah rata-rata tiap aspek dengan jumlah indikator yang diamati sehingga berdasarkan rata-rata skor secara keseluruhan dapat ditentukan kriteria kelayakan dari program *e-Learning* yang dikembangkan.

Dari penilaian media oleh 3 orang peserta kursus di atas setelah dilakukannya penghitungan pada angket kelayakan media yang dibagikan kepada 3 orang peserta kursus sebagai subjek penelitian dapat dihitung hasilnya yaitu diperoleh data uji coba lapangan dengan hasil rata-rata skor 3,9 dengan kriteria penilaian kategori “Layak”.

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Pada pelaksanaan uji coba lapangan melibatkan 3 orang peserta kursus yang kemudian menghasilkan beberapa catatan dan saran yaitu untuk pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” di lembaga agar ditambahkan halaman download dan upload tugas bagi instruktur dan peserta kursus. Berikut tampilan halaman download dan upload penugasan.



Gambar 19. Halaman *Download & Upload* Tugas *Be-Swiftenglish*

7. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian

a. Melakukan Uji Pelaksanaan Pemakaian

Pada pelaksanaan uji coba pemakaian terhadap media belajar *e-Learning “Be-Swift”* berbasis *moodle*, peneliti melibatkan 1 kelas untuk melakukan implementasi media dengan jumlah pelajar sebanyak 5 orang peserta kursus. Adapun data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan uji coba lapangan sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian 5 Subjek

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?	19	3,8	Baik
2	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?	15	3	Cukup
3	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?	19	3,8	Baik
4	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?	19	3,8	Baik

No	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
5	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?	20	4	Baik
6	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?	20	4	Baik
7	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?	20	4	Baik
8	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?	18	3,6	Baik
9	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?	18	3,6	Baik
10	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?	20	4	Baik
11	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?	20	4	Baik
12	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?	18	3,6	Baik
13	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?	18	3,6	Baik
14	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?	17	3,4	Baik
15	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?	19	3,8	Baik
Jumlah Total Skor			56	Kategori Layak
Rata-rata Skor			3,7	

Keterangan:

- 1) Pada uji coba pelaksanaan pemakaian melibatkan subjek sebanyak 5 orang peserta kursus.
- 2) Jumlah butir soal sebagai indikator penilaian 15 soal dengan skala penilaian dari rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5.

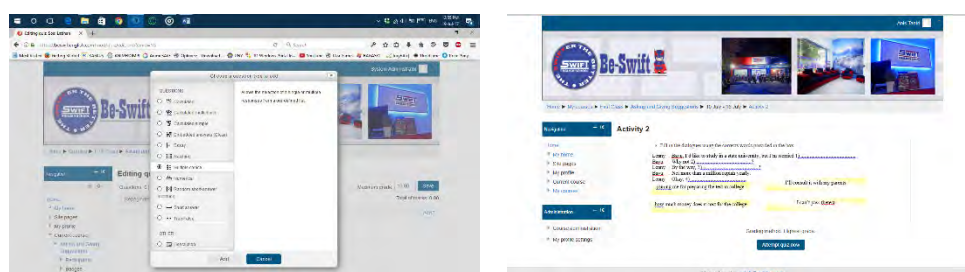
- 3) Kolom jumlah dalam tabel menunjukkan akumulasi dari rata-rata skor pada tiap indikator penilaian.
- 4) Kolom rata-rata menunjukkan hasil dari penjumlahan dan pembagian jumlah rata-rata tiap aspek dengan jumlah indikator yang diamati sehingga berdasarkan rata-rata skor secara keseluruhan dapat ditentukan kriteria kelayakan dari program *e-Learning* yang dikembangkan.

Dari hasil pengamatan langsung, peserta kursus secara keseluruhan dapat menggunakan *e-Learning* “*Be-Swift*” dan dari pengamatan langsung di lapangan, peserta kursus cukup antusias dalam mencoba media yang dikembangkan. Setelah dilakukannya penghitungan pada angket kelayakan media yang dibagikan kepada 5 orang peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School sebagai subjek penelitian, diperoleh data uji coba pelaksanaan pemakaian dengan hasil rata-rata skor 3,7 dengan kategori “Layak”.

b. Hasil Revisi Produk

Setelah melakukan uji pelaksanaan pemakaian, sudah jarang ditemukannya permasalahan dalam penggunaan media *e-Learning* “*Be-Swift*”, peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School dapat menggunakan dan menjalankan program *e-Learning* sesuai dengan kebutuhan. Sehingga proses selanjutnya yaitu membangun *e-Learning* secara bersama-sama. Peneliti mengajak anggota lembaga baik area *manager*, instruktur, dan peserta kursus untuk menggunakan

e-Learning “Be-Swift”. Seiring dengan proses membangun media belajar *e-Learning* terdapat beberapa perubahan yang terjadi, seperti adanya tambahan evaluasi dengan soal latihan melengkapi kalimat sebuah paragraf, pilihan ganda dan lain-lain. Berikut ini tampilan halaman membuat soal latihan yang telah disediakan media *e-Learning* dan peneliti perlu membuatnya serta mengembangkannya untuk peserta kursus.



Gambar 20. Halaman Tampilan Membuat Soal Latihan



Gambar 21. Halaman Tampilan Soal Latihan Pilihan Ganda

B. Pembahasan

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media belajar *e-Learning “Be-Swiftenglish”* berbasis *moodle* yang layak digunakan oleh lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta. Media mendapatkan respon yang positif dari peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk media *e-Learning “Be-Swiftenglish”* membutuhkan 9 tahapan proses penelitian pengembangan berdasarkan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989), media yang dikembangkan harus mendapatkan predikat kategori “Baik” agar layak dan dapat digunakan lembaga Swift English School. Selain itu desain media *e-Learning “Be-Swiftenglish”* dikembangkan dengan pedoman prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran menurut Flemming dan Levie (dalam Asri Budiningsih 2000: 21), meliputi:

- a. Kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*).
- b. Penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*).
- c. Partisipasi aktif siswa (*student’s active participation*).
- d. Perulangan (*repetition*).
- e. Umpan balik (*feedback*).

Dalam mengembangkan media *e-Learning “Be-Swiftenglish”* tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi dengan menganalisis potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi pengamatan dan wawancara tidak terstruktur kepada pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta. Dari hasil kegiatan observasi awal terkumpul informasi bahwa pihak area *manager*, instruktur, dan peserta

kursus membutuhkan media belajar *online*, dalam program kursus lembaga Swift English School telah memiliki RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) seperti lembaga sekolah formal pada umumnya, sehingga proses pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Lembaga Swift English School menyediakan fasilitas layanan internet dan juga memiliki desain ruang kelas yang fleksibel untuk memberikan kenyamanan belajar bagi peserta kursus, lembaga memiliki instruktur muda yang dalam pembelajaran lebih mengedepankan pendekatan kepada peserta kursus, instruktur membimbing peserta kursus dengan lebih bersahabat dan berteman dalam pembelajaran selain itu proses belajar lebih berorientasi pada pembiasaan agar memperoleh kecakapan seperti *listening*, *reading*, dan *speaking* sesuai dengan yang dikemukakan Poerwadarminta (1984) dalam Ayiolim (2009:33).

Meski telah memiliki layanan internet, pembelajaran di lembaga Swift English School belum menggunakan media pembelajaran *online*, pihak *area manager*, instruktur, dan peserta kursus belum memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai sumber informasi dan sumber belajar Bahasa Inggris. Pihak *area manager* mengusulkan untuk membuat media belajar *online* yang akan diterapkan di lembaga agar dapat menjadi solusi belajar Bahasa Inggris jika sewaktu-waktu pihak instruktur tidak dapat hadir maka peserta kursus dapat belajar mandiri secara *online* dengan bantuan media tersebut sebagai penyampai pesan belajar begitu juga sebaliknya. Kemudian berkenaan dengan hal tersebut maka peneliti menawarkan serta membuat media belajar *online*

Bahasa Inggris yang dibutuhkan oleh lembaga yaitu *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” berbasis *moodle*, media *e-Learning* berfungsi sebagai media belajar penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) sesuai dengan yang digagas oleh Marshal McLuhan dalam (Trianto, 2010:234).

Selanjutnya tahap perencanaan pengembangan produk media belajar *online* yaitu dengan menentukan cakupan materi pembelajaran dari beberapa topik yang telah ditentukan untuk dimasukkan kedalam media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” yaitu: *The Comfortable Room*, *You Look Outstanding*, dan topik *I Need Your Suggestion*. Dari 3 topik tersebut yang dimasukkan kedalam media merupakan materi untuk pengembangan awal yang bersifat *web course* yaitu pemanfaatan internet untuk keperluan pendidikan, dimana pelajar dan instruktur sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukannya tatap muka sesuai dengan yang dikemukakan Haughey dalam Lantip (2011:218-219), sehingga untuk pengembangan topik selanjutnya dapat dilakukan oleh pihak lembaga sesuai dengan kebutuhan belajar peserta kursus. Peneliti merencanakan produk dengan memilih aplikasi *moodle* sebagai media *e-learning* agar mudah dalam melakukan modifikasi dan penyesuaian kebutuhan lembaga.

Setelah menentukan materi dan aplikasi *e-Learning* yang dikembangkan tahap selanjutnya yaitu mendesain produk mulai dari proses pembuatan naskah materi maupun latihan pembelajaran, melakukan pendaftaran *hosting* dan nama domain *moodle* di *Qwords*, Instalasi *moodle* sekaligus menentukan tema *moodle*, modifikasi *moodle* dan konfigurasi tema,

serta menyusun materi dan input data user ke media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*”, sehingga kegiatan kursus akan dikombinasikan dengan teknologi dan berbagai terapan praktis serta dengan kesegaraan kemudahan akses ke sumber belajar bagi peserta kursus dan instruktur hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Kartasasmita (2003) dalam Deni Dermawan (2014:26).

Selanjutnya media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” yang sudah dikembangkan dan didesain akan menghasilkan produk awal, dimana dalam mendesain media *e-Learning* ini telah disesuaikan dengan aspek pembelajaran dan kebutuhan peserta kursus di lembaga, sehingga dihasilkan *prototype* media *e-Learning* yang siap dilakukan uji validasi. Produk *e-Learning* yang telah selesai dibuat kemudian terlebih dahulu akan dinilai aspek materinya oleh ahli materi yaitu dosen jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, serta aspek media akan dinilai oleh ahli media yaitu dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Proses penilaian dilakukan dengan memberikan angket penilaian, sehingga dengan demikian dihasilkan data dari jawaban para ahli hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013:199).

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan terhadap *prototype* media *e-Learning* “*Be-Swift*” atau “*Be-Swiftenglish*” sebagai dasar dilakukan revisi agar dapat diuji cobakan kepada peserta kursus lembaga Swift English School. Secara umum kriteria kelayakan *e-Learning* “*Be-Swift*” dilihat dari aspek materi dan aspek media dengan berdasarkan gabungan pendapat ahli tentang kriteria media *e-Learning*

yang layak, adapun hasil validasi aspek materi dan aspek media yaitu diperoleh hasil penilaian kategori layak untuk uji coba lapangan. Penilaian media dilakukan dengan rumus konversi dari data kuantitatif ke bentuk data kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sukardjo (2008:55). Pada penilaian ahli materi diperoleh hasil skor 68 dengan rata-rata 4 yang termasuk dalam kategori “Baik”, selanjutnya pada penilaian ahli media diperoleh skor 93 dengan rata-rata 3,8 yang termasuk kedalam kategori “Baik”. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media *e-Learning “Be-Swift”* mendapatkan kelayakan untuk uji coba lapangan, sehingga selanjutnya bisa untuk diuji cobakan di lembaga Swift Engliash School.

Setelah dilaksanakannya penilaian dari ahli materi dan ahli media serta direvisi menurut saran yang diberikan, tahapan selanjutnya adalah uji coba ke lapangan. Adapun uji coba tahap awal yang melibatkan 2 orang peserta kursus kelas *Conversation*, hasil yang diperoleh dari uji coba tahap awal mendapatkan skor 52 dengan rata-rata 3,4 mendapat kriteria penilaian kategori “Baik”, sehingga dalam penerapan media *e-Learning “Be-Swift”* di lembaga Swift English School dapat diterima dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Proses selanjutnya adalah uji coba lapangan, pada tahap ini peneliti melibatkan 3 orang peserta kursus, hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan mendapatkan skor 58,6 dengan rata-rata skor 3,9 mendapat kriteria penilaian kategori “Baik”. Tahap selanjutnya adalah uji pelaksanaan lapangan yang melibatkan 5 orang peserta kursus Bahasa Inggris, hasil yang diperoleh dari uji pelaksanaan lapangan mendapatkan skor 56 dengan rata-rata skor 3,7 mendapat kriteria

kategori “Baik”, setelah melakukan uji coba pelaksanaan pemakaian, sudah jarang ditemukannya permasalahan dalam penggunaan media *e-Learning* “*Be-Swift*”, peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School dapat menggunakan dan menjalankan program *e-Learning* sesuai dengan kebutuhan. Sehingga proses selanjutnya yaitu membangun *e-Learning* secara bersama-sama. Peneliti mengajak anggota lembaga baik pihak area *manager*, instruktur, dan peserta kursus untuk menggunakan, membangun konten, membuat *course*, dan lain-lain dalam media *e-Learning* “*Be-Swift*”.

Setelah dilakukannya proses validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah dilaksanakannya serangkaian uji coba sebanyak tiga kali yang masing-masing uji coba mendapatkan kategori “Baik”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang dikembangkan “Layak” untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan lembaga. Hasil pengisian kolom komentar pada angket penilaian yang dibagikan kepada peserta kursus secara keseluruhan beranggapan bahwa, media *e-Learning* “*Be-Swift*” yang dikembangkan sangat membantu untuk proses kegiatan kursus di lembaga Swift English School kantor pusat Pringgolayan Yogyakarta.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan tentang Produk

Pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” berbasis *moodle* sebagai media belajar Bahasa Inggris di lembaga Swift English School telah sampai pada tahap implementasi, yaitu dengan melaksanakan 9 langkah penelitian pengembangan berdasarkan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989) dan dinyatakan “Baik”, sehingga mendapat predikat “Layak”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media *e-Learning* yang layak digunakan untuk kegiatan kursus Bahasa Inggris dengan topik *The Comfortable Room, You Look Outstanding*, dan topik *I Need Your Suggestion* melalui 9 tahapan yaitu penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan produk, desain pengembangan produk, validasi produk, uji coba tahap awal, revisi tahap awal, uji coba lapangan, revisi uji coba lapangan, uji pelaksanaan pemakaian, dan produk akhir yaitu media *e-Learning* “*Be-Swiftenglish*” untuk lembaga Swift English School Yogyakarta.
2. Media belajar *e-Learning* “*Be-Swift*” yang layak digunakan bagi peserta kursus adalah yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi dan media. Kelayakan ini didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media yaitu validasi materi memperoleh skor 68 dengan rata-rata “4” kategori layak. Dan pada validasi media memperoleh skor 93 dengan rata-rata skor “3,8” kriteria “Baik” dengan kategori layak.

3. Pengembangan *e-Learning* “*Be-Swift*” mendapat respon dari peserta kursus Bahasa Inggris, berdasarkan pada uji coba produk dengan 2 subjek, diperoleh skor 3,4 dengan kriteria penilaian “Baik” kategori layak. Dan pada uji coba pemakaian dengan 3 subjek, diperoleh skor 3,9 dengan kriteria penilaian “Baik” kategori layak. Sehingga pada uji pemakaian pelaksanaan oleh 5 subjek, diperoleh skor 3,7 dengan kriteria “Baik” kategori layak untuk digunakan. Selain itu media *e-Learning* “*Be-Swift*” dapat diterima oleh pihak area *manager*, instruktur dan peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta, sehingga pengembangan media sesuai dengan tujuan penelitian yaitu memenuhi permintaan dan kebutuhan lembaga akan media belajar *online*. Pengembangan *e-Learning* pada penelitian ini berpedoman pada desain pesan pembelajaran Asri Budiningsih (2003: 118) dan menggunakan jasa kerjasama dengan Qwords sebagai penyedia layanan hosting maupun domain sehingga menghasilkan nama *domain* “www.beswiftenglish.com”.

B. Saran

Dari proses pengembangan media adapun saran berdasarkan hasil penelitian dalam rangka pengembangan media belajar *e-Learning* “*Be-Swift*” berbasis *moodle* untuk peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga Swift English School Yogyakarta yaitu sebagai berikut:

1. Bagi lembaga Swift English School

Baik pihak area *manager* dan instruktur disarankan dapat memanfaatkan media *e-Learning* dengan baik agar pembelajaran *online* lebih bermanfaat serta kegiatan belajar akan lebih bervariasi lagi dan peserta kursus dapat memiliki pengalaman dalam mengikuti perkembangan teknologi.

2. Bagi Peserta Kursus

Peserta kursus dapat menggunakan *e-Learning* “*Be-Swift*” untuk membantu dalam memahami dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris serta mudah mendapatkan sumber belajar *online* yang ada pada media. Disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan pembelajaran berbasis *online* karena dapat diakses tanpa ada batasan ruang dan waktu.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *e-Learning* dengan pokok bahasan dan aplikasi yang berbeda atau memperbaharui sesuai dengan perkembangan teknologi serta dapat mengetahui pengaruh dan keefektifan dari media *e-Learning* tersebut dalam pembelajaran formal maupun nonformal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arudam, R. (2015). *Pengertian Kursus*. Sumber www.kanalinfo.web.id/2015/07/pengertian-kursus.html diakses pada tanggal 27 Februari 2017.
- Ayiolim. (2009). *Manajemen Pelatihan*. Sumber <https://ayiolim.wordpress.com/2011/02/23/manajemen-pelatihan/> diakses pada tanggal 26 Februari 2017.
- Basleman, A. & Mappa, S. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Budiningsih, C.A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- _____. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Januszewski, A., & Molenda M. (2008). *Educational Technology A Definition With Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Fancis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.
- Munir, M.IT. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Naidu, S. (2006). *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices (2nd)*. Sumber http://cemca.org.in/ckfinder/userfiles/files/e-learning_guidebook.pdf diakses pada tanggal 29 Februari 2017.
- Prakoso, K.S. (2005). *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Yogyakarta: Andi.
- Prasojo, L.D., & Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan: Membahas materi dasar teknologi informasi yang wajib dikuasai Pemula TI*. Yogyakarta: Gava Media.

- Prawiladilaga, D.S., Ariani, D., & Handoko, H. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Rahim, Farida. (2010). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmasari, G., & Rismiati, R. (2013). *E-Learning: Pembelajaran Jarak Jauh Untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Renaldo, F. (2009). *Moodle dan Fitur-fiturnya*. Sumber <http://ilmukomputer.org/2009/02/08/moodle-dan-fitur-fiturnya/> diakses pada tanggal 26 Februari 2017.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Sarjono, H.D. (2010). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY.
- Seels. B. B., & Richey C.R. (1994). *Instructional Technology: The definition and domains of the field*. Washington: AECT.
- Sudjana, N., & Rifai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfa Beta.
- Sukardjo. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Buku pegangan kuliah. Yogyakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wahono, R.S. *E-Learning Sebagai Alat Bantu Pembelajaran*. Sumber <http://romisatriawahono.net/2008/04/01/elearning-sebagai-alat-bantu-pembelajaran/> diakses pada tanggal 25 Februari 2017.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: CV.Maulana.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE*

AHLI MATERI

Judul Media :
Materi Pokok :
Sasaran Media :
Nama Ahli :

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle* pada kursus Bahasa Inggris untuk peserta kursus di lembaga Swift English School Yogyakarta. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-Learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut berkenanlah memberikan jawaban pada angket validasi berikut. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK PEMBELAJARAN					
	a. Kesesuaian materi dengan program belajar					
	b. Ketepatan desain pesan pembelajaran					
	c. Variasi penyampaian materi					
	d. Desain kemasan materi dalam <i>e-Learning</i>					
	e. Kejelasan petunjuk pembelajaran					
	f. Kejelasan paket materi					
	g. Tingkat kesulitan memahami materi					
	h. Ketepatan pemberian feedback					
	i. Ketersediaan Glossarium (daftar istilah)					
2.	ASPEK MATERI					
	a. Kejelasan tujuan dan cakupan materi					
	b. Kejelasan isi dan penyajian materi					
	c. Struktur dan urutan isi materi					
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan					
	e. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar					
	f. Kesesuaian pemilihan gambar dalam materi					
	g. Kesesuaian evaluasi dengan materi					
	h. Kesesuaian soal latihan dengan materi pokok					

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

Lampiran 2. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE* AHLI MEDIA

Judul Media :
Materi Pokok :
Sasaran Media :
Nama Ahli :

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan media pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle* pada kursus Bahasa Inggris untuk peserta kursus di lembaga Swift English School Yogyakarta. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-Learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut berkenanlah memberikan jawaban pada angket validasi berikut. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK TAMPILAN					
	a. Kejelasan menu dan tema					
	b. Kejelasan tombol navigasi menu					
	c. Kejelasan menu untuk akses antar konten dan <i>course</i>					
	d. Proporsi <i>layout</i> bagian materi					
	e. Kesesuaian proporsi warna					
	f. Kesesuaian jenis huruf					
	g. Kesesuaian ukuran huruf					
	h. Kemenarikan sajian konten					
	i. Kesesuaian desain konten dengan program-program belajar					
	j. Desain tampilan yang tepat (tidak terdapat <i>noise</i> , gambar dan objek yang tidak relevan)					
	k. Kemenarikan penggunaan unsur media (gambar)					
2.	ASPEK PROGRAM					
	a. Kemudahan pengoperasian program					
	b. Kemudahan dalam struktur navigasi					
	c. Kemudahan user untuk autentikasi					
	d. Ketepatan reaksi tombol navigasi					
	e. Kebebasan memilih menu materi					
	f. Kemudahan berinteraksi dengan program					
	g. Kecepatan akses antar <i>course</i>					
	h. Kemudahan download dan upload					
3.	ASPEK DESAIN PESAN PEMBELAJARAN					
	a. Adanya prinsip kesiapan dan motivasi					
	b. Adanya prinsip pemusat perhatian					
	c. Adanya prinsip partisipasi aktif pelajar					
	d. Adanya prinsip perulangan					
	e. Adanya prinsip umpan balik					

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media Peserta Kursus

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media :
Materi Pokok :
Sasaran Media :
Nama Peserta Kursus :

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?					
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?					
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?					
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?					
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?					
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?					
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?					

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?					
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?					
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?					
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?					
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?					
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?					
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?					
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat menggiati proses kegiatan pembelajaran?					

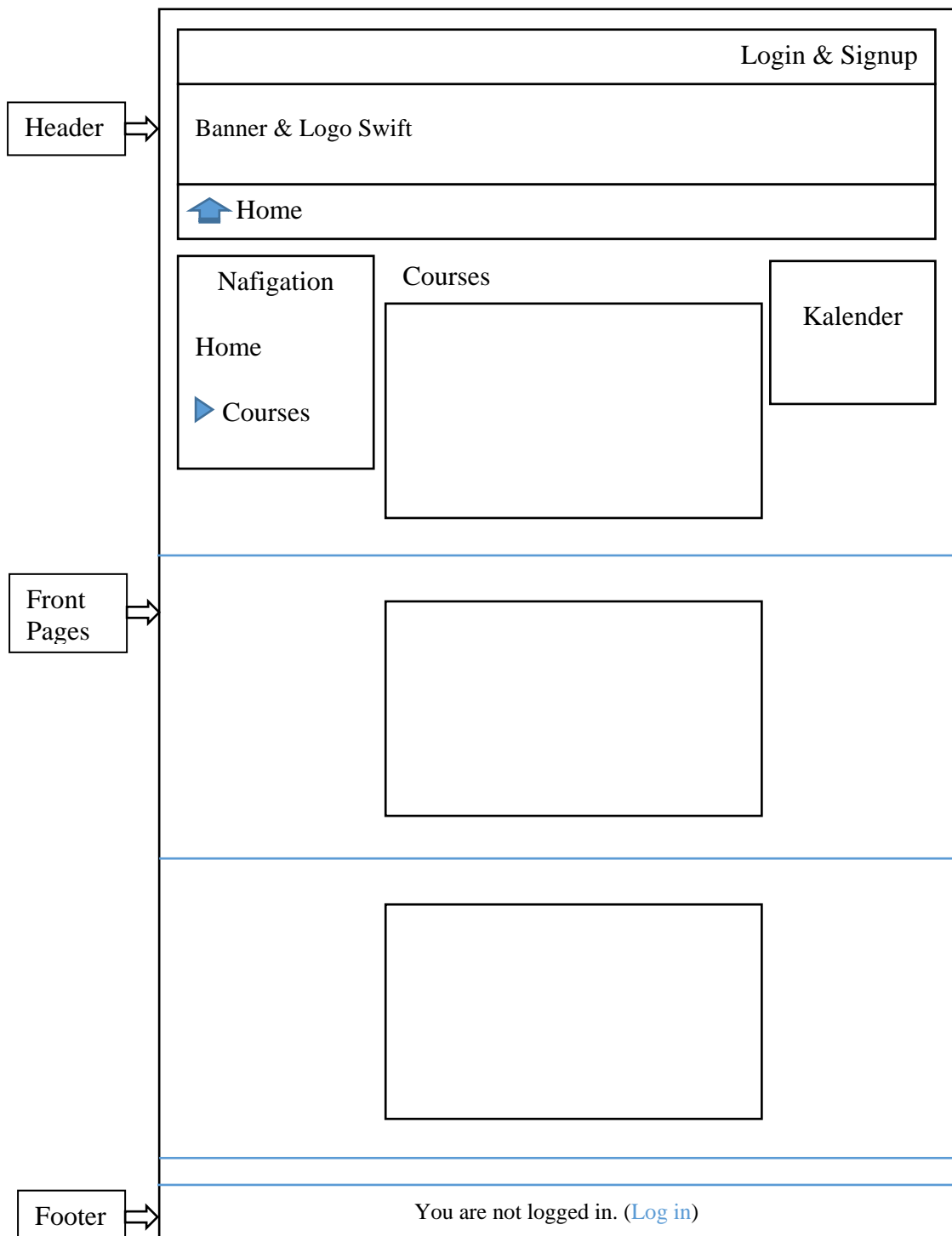
Catatan/ Saran

.....

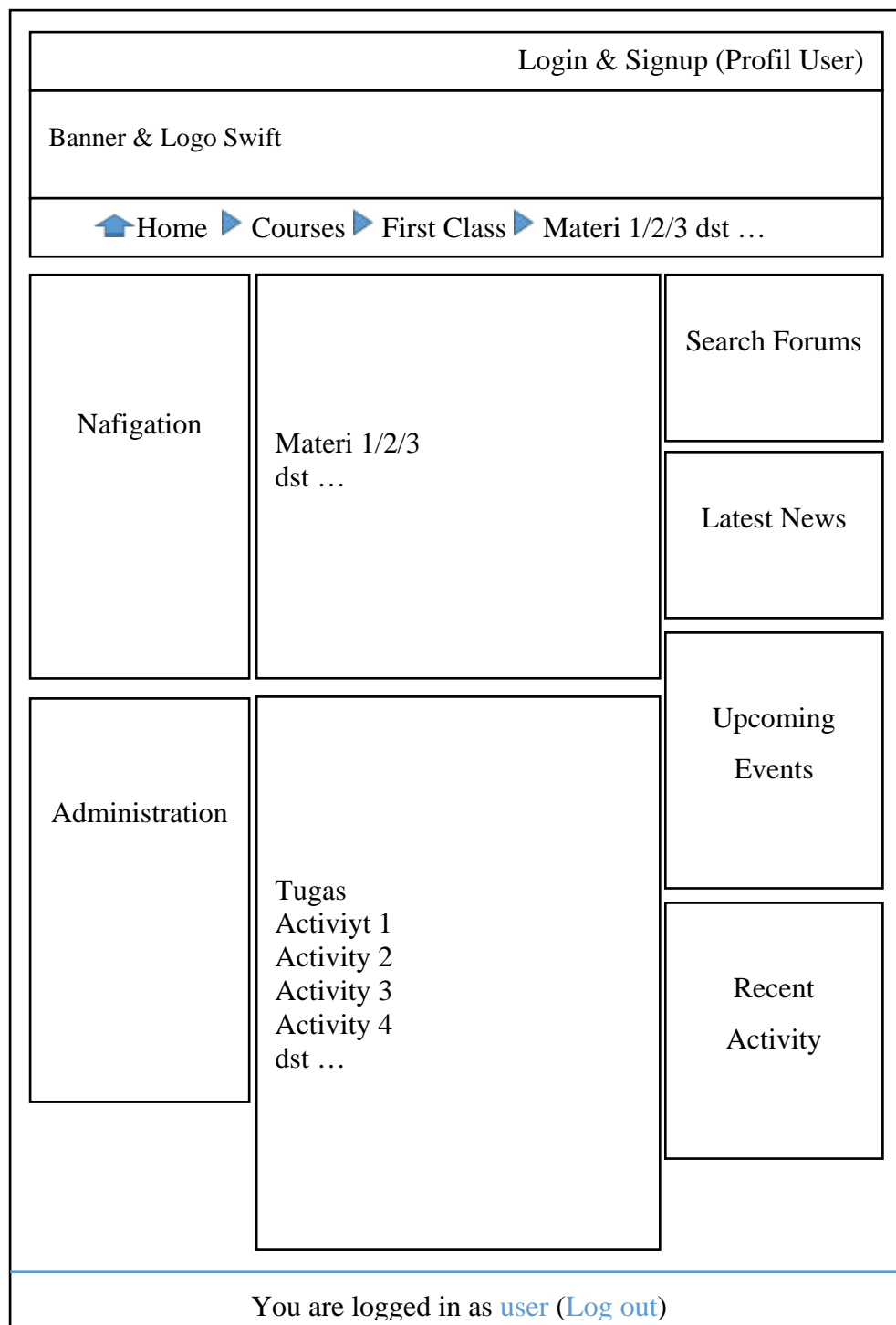
.....

.....

Lampiran 4. Gambar *Layout* Halaman Depan *E-Learning “Be-Swift”*



Lampiran 5. Gambar *Layout* Halaman Materi *E-Learning “Be-Swift”*




Lampiran 6. Kelengkapan Dokumen Lembaga Swift English School

**LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN KELENGKAPAN
DOKUMEN LEMBAGA SWIFT ENGLISH SCHOOL
YOGYAKARTA**

Nama Lembaga: Swift English School
 Nama: Sumi Broto Laksone, S. Pd.
 Jabatan: Area Manager
 Hari/Tanggal: Rabu, 3 Mei 2017

No	Uraian Dokumen	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Ketersediaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).	✓		
2.	Proses pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.	✓		
3.	Ketersediaan Internet maupun multimedia dalam pembelajaran.	✓		
4.	Pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran.		✓	belum menggunakan media pembelajaran online
5.	Ketersediaan Instruktur (tutor) dan Peserta kursus dalam pembelajaran.	✓		
6.	Daftar Absensi Instruktur dan Peserta kursus dalam pembelajaran.	✓		
7.	Daftar program-program belajar yang diterapkan oleh lembaga.	✓		
8.	Bahan ajar dan fasilitas yang diberikan oleh lembaga dalam pembelajaran.	✓		
9.	Jadwal pembelajaran yang diberikan oleh lembaga.	✓		
10.	Sertifikasi keberhasilan pembelajaran bagi peserta kursus oleh lembaga.	✓		

Yogyakarta, 03 Mei 2017
 Area Manager
Sumi Broto Laksone S. Pd.



Lampiran 7. Hasil Observasi Lembaga Swift English School

**LEMBAR OBSERVASI BAGI INSTRUKTUR DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN DI LEMBAGA KURSUS BAHASA
INGGRIS SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA**

Nama Instruktur: Farah Ratu Apriani, S.Hum.
 Program: Conversation
 Hari dan Tanggal: Rabu, 05 Mei 2017
 Tempat: Swift English School

No	Aspek yang Diamati	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	PENDAHULUAN					
	a. Instruktur memotivasi pelajar					✓
	b. Instruktur menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
	c. Instruktur menggali pengalaman atau pengetahuan awal pelajar			✓		
2.	KEGIATAN INTI					
	a. Instruktur mengemukakan sebuah permasalahan					✓
	b. Instruktur menjelaskan langkah-langkah kegiatan kursus				✓	
	c. Instruktur membimbing pelajar melakukan kegiatan kursus					✓
	d. Instruktur menjelaskan hubungan atau kaitan antara materi yang dipelajari dengan materi yang sudah dipelajari				✓	
	e. Instruktur membimbing pelajar untuk mempresentasikan hasil kegiatan kursus				✓	
	f. Instruktur membimbing diskusi					✓
	g. Instruktur membantu menentukan simpulan dalam materi kursus				✓	
3.	PENUTUP					
	a. Instruktur mengajak pelajar mengevaluasi kegiatan kursus					✓
	b. Instruktur membimbing pelajar membuat rangkuman materi kursus					✓
	c. Instruktur memberikan tindak lanjut atau umpan balik berupa tugas, PR, dsb.			✓		
	d. Instruktur mengajak pelajar untuk mengulang kembali materi kursus				✓	

Deskripsi:

Skor 1 : Tidak dilakukan oleh instruktur

Skor 2 : Dilakukan oleh instruktur tetapi masih kurang baik

Skor 3 : Dilakukan oleh instruktur dengan cukup baik

Skor 4 : Dilakukan oleh instruktur dengan baik

Skor 5 : Dilakukan oleh instruktur dengan sangat baik

Catatan hal-hal yang menarik/penting saat instruktur kursus mengelolah pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran):

Pendahuluan dan bagian pembelajaran adalah oleh peserta didik sebagai awal, karena yang mengajar program presentasi proses. Sebagai bagian dari awal proses adalah dengan baik. Setelah selesai pembelajaran yang kemudian tidak lanjut dari proses pembelajaran.

Yogyakarta, 03 Mei 2017



Mengetahui,
Area Manager

[Signature]
Bunu Broto Laksono S.Pd
NIP.

Observer

[Signature]

Pipit Yusuf Fendy
NIM. 13105241025

**LEMBAR OBSERVASI BAGI PESERTA KURSUS DALAM
MENGIKUTI PEMBELAJARAN DI LEMBAGA KURSUS BAHASA
INGGRIS SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA**

Program Belajar Coveri Satish
 Hari dan Tanggal Rabu 08 Mei 2017
 Tempat Swift English School

No	Aspek yang Diamati	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan Pelajar: a. Peserta kursus aktif dalam proses pembelajaran b. Peserta kursus aktif bertanya c. Peserta kursus aktif mengemukakan pendapat d. Peserta kursus aktif berinteraksi				✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
2	Perhatian Pelajar: a. Diam, tenang, dan terfokus pada materi b. Antusias dan memahami materi c. Partisipasi peserta kursus menerima informasi				✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
3	Penugasan: a. Mengerjakan semua tugas b. Melakukan analisis/pengamatan sesuai perintah instruktur c. Penyelesaian tugas sesuai jadwal d. Pengerjaan tugas sesuai perintah instruktur e. Pengumpulan format tugas sesuai perintah instruktur				✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓

Deskripsi:

Skor 1 : Tidak dilakukan oleh peserta kursus

Skor 2 : Dilakukan oleh peserta kursus tetapi masih kurang baik

Skor 3 : Dilakukan oleh peserta kursus dengan cukup baik

Skor 4 : Dilakukan oleh peserta kursus dengan baik

Skor 5 : Dilakukan oleh peserta kursus dengan sangat baik

Catatan hal-hal yang menarik/penting saat peserta kursus mengikuti pembelajaran sesuai dengan program yang diberikan instruktur:

Pengamatan di kelas Prati tay - mengamati 5 peserta kursus di kelas kelas keaktifan peserta di kelas peserta kursus dengan sangat baik karena belajar seperti di kelas/oleh peserta sendiri. Perhatian peserta dengan sangat baik dan antusias & partisipasi aktif. Pengasaan yang sangat baik saat pembelajaran di kelas.

Yogyakarta, 03 Mei 2017



Mengetahui,
Manajer

Sunu Broto Laksono S.Pd
NIP.

Observer

Pipit Yusuf Fendy
NIM. 13105241025

Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Validasi Materi

No	Indikator	Skala Penilaian (1-5)	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran		
	a. Kesesuaian materi dengan program belajar	5	Sangat Baik
	b. Ketepatan desain pesan pembelajaran	5	Sangat Baik
	c. Variasi penyampaian materi	4	Baik
	d. Desain kemasan materi dalam <i>e-Learning "Be-Swift"</i>	4	Baik
	e. Kejelasan petunjuk pembelajaran	4	Baik
	f. Kejelasan paket materi	4	Baik
	g. Tingkat kesulitan memahami materi	4	Baik
	h. Ketepatan pemberian feedback	3	Cukup
	i. Ketersediaan glossarium (daftar istilah)	2	Kurang
	Jumlah Skor Aspek Pembelajaran	35	
	Rata-rata Skor Aspek Pembelajaran	3,8	
2	Aspek Materi		
	a. Kejelasan tujuan dan cakupan materi	5	Sangat Baik
	b. Kejelasan isi dan penyajian materi	4	Baik
	c. Struktur dan urutan isi materi	4	Baik
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Cukup
	e. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	4	Baik
	f. Kesesuaian pemilihan gambar dalam materi	3	Cukup
	g. Kesesuaian evaluasi dengan materi	2	Kurang
	h. Kesesuaian soal latihan dengan materi pokok	4	Baik
	Jumlah Skor Aspek Materi	29	
	Rata-rata Skor Aspek Materi	3,6	
	Total Skor	68	Kategori Layak
	Skor Rata-rata	4	

Lampiran 9. Hasil Rekapitulasi Validasi Media

No	Indikator	Skala Penilaian (1-5)	Kriteria
1	Aspek Tampilan		
	l. Kejelasan menu dan tema	4	Baik
	m. Kejelasan tombol navigasi menu	4	Baik
	n. Kejelasan menu untuk akses antar konten dan <i>course</i>	4	Baik
	o. Proporsi <i>layout</i> bagian materi	3	Cukup
	p. Kesesuaian proporsi warna	3	Cukup
	q. Kesesuaian jenis huruf	4	Baik
	r. Kesesuaian ukuran huruf	4	Baik
	s. Kemenarikan sajian konten	3	Cukup
	t. Kesesuaian desain konten dengan program-program belajar	3	Cukup
	u. Desain tampilan yang tepat (tidak terdapat <i>noise</i> , gambar dan objek yang tidak relevan)	4	Baik
	v. Kemenarikan penggunaan unsur media (gambar)	4	Baik
2	Aspek Program		
	i. Kemudahan pengoperasian program	5	Sangat Baik
	j. Kemudahan dalam struktur navigasi	4	Baik
	k. Kemudahan user untuk autentikasi	5	Sangat Baik
	l. Ketepatan reaksi tombol navigasi	3	Cukup
	m. Kebebasan memilih menu materi	4	Baik
	n. Kemudahan berinteraksi dengan program	5	Sangat Baik
	o. Kecepatan akses antar <i>course</i>	4	Baik
	p. Kemudahan download dan upload	4	Baik
3	Aspek Desain Pesan Pembelajaran		
	f. Adanya prinsip kesiapan dan motivasi	3	Cukup
	g. Adanya prinsip pemusat perhatian	4	Baik
	h. Adanya prinsip partisipasi aktif pelajar	5	Sangat Baik
	i. Adanya prinsip perulangan	5	Sangat Baik
	j. Adanya prinsip umpan balik	2	Kurang
Total Skor Media		93	Kategori Layak
Rata-rata Skor Media		3,8	

Lampiran 10. Rekapitulasi Respon Peserta Kursus Uji Coba Awal

Aspek yang dinilai	No Peserta Kursus		Jumlah	Rata-rata	Kategori
	1A	2A			
1	3	3	6	3	Layak
2	3	4	7	3,5	
3	4	2	6	3	
4	2	5	7	3,5	
5	3	4	7	3,5	
6	4	5	9	4,5	
7	4	2	6	3	
8	2	2	4	2	
9	4	3	7	3,5	
10	4	4	8	4	
11	4	4	8	4	
12	3	4	7	3,5	
13	3	3	6	3	
14	4	5	9	4,5	
15	5	2	7	3,5	
Jumlah	52	52	3,4		
Rata-rata	3,4	3,4			

Lampiran 11. Rekapitulasi Respon Peserta Kursus Uji Coba Lapangan

Aspek yang dinilai	No Peserta Kursus			Jumlah	Rata-rata	Kategori
	1A	2A	3A			
1	4	4	4	12	4	Layak
2	4	4	4	12	4	
3	4	5	4	13	4,3	
4	4	4	3	11	3,6	
5	3	4	4	11	3,6	
6	4	5	3	12	4	
7	4	4	3	11	3,6	
8	3	4	3	10	3,3	
9	3	5	4	12	4	
10	4	4	4	12	4	
11	5	5	4	14	4,6	
12	4	4	3	11	3,6	
13	4	4	4	12	4	
14	4	4	4	12	4	
15	3	5	4	12	4	
Jumlah	57	65	55	3,9		
Rata-rata	3,8	4,3	3,6			

Lampiran 12. Data Respon Peserta Kursus Uji Pelaksanaan Pemakaian

Aspek yang dinilai	No Peserta Kursus					Jumlah	Rata-rata	Kategori
	1A	2A						
1	4	3	4	4	4	19	3,8	Layak
2	3	4	3	2	3	15	3	
3	3	4	4	4	4	19	3,8	
4	3	4	4	4	4	19	3,8	
5	4	5	4	4	4	20	4	
6	4	5	4	4	4	20	4	
7	4	5	3	4	4	20	4	
8	2	3	5	4	4	18	3,6	
9	3	4	4	4	3	18	3,6	
10	4	5	4	4	3	20	4	
11	4	5	4	4	3	20	4	
12	4	5	3	2	4	18	3,6	
13	3	5	4	2	4	18	3,6	
14	4	4	2	4	3	17	3,4	
15	2	4	5	4	4	19	3,8	
Jumlah	51	65	57	54	55	3,7		
Rata-rata	3,4	4,3	3,8	3,6	3,6			

Lampiran 13. Surat Permohonan Validasi Materi

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Nara Sumber Ahli Materi
Lamp : Surat Izin penelitian, *layout e-Learning* berbasis *moodle*, lembar instrumen.

Yth.
Ibu Titik Sudartinah, S.S., M.A.
di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNY

Dengan hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Pipit Yusuf Fendy
NIM	: 13105241025
Prodi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

memohon kesediaan Ibu untuk berkenan menjadi ahli materi untuk produk "Media Belajar *E-Learning Be-Swift English* Berbasis *Moodle*", yang telah saya kembangkan dan akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan *e-Learning Berbasis Moodle* Untuk Peserta Kursus Di *Swift English School* Yogyakarta" pada peserta kursus Bahasa Inggris di lembaga *Swift English School*.

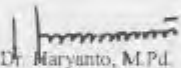
Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Slaman, 30 Mei 2017

Peneliti,



Pipit Yusuf Fendy
NIM 13105241025

Mengetahui, Ketua Jurusan KTP	Mengetahui, Dosen Pembimbing
	
Dr. Sugeng Bayu Wahyono, M.Si, NIP 19600520 198603 1 003	Dr. Maryanto, M.Pd. NIP 19600902 198702 1 001

Lampiran 14. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS *MOODLE*

AHLI MATERI

Judul Media	: Pengembangan Media <i>E-learning</i> Berbasis <i>Moodle</i> "Be-SwiftEnglish"
Materi Pokok	: Bahasa Inggris
Sasaran Media	: Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Ahli	: Tirik Sudartinah, S.S, M.A.

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan media pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, untuk peserta kursus di lembaga Swift English School Yogyakarta. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-Learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut berkenanlah memberikan jawaban pada angket validasi berikut. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK PEMBELAJARAN					
	a. Kesesuaian materi dengan program belajar					✓
	b. Ketepatan desain pesan pembelajaran					✓
	c. Variasi penyampaian materi				✓	
	d. Desain kemasan materi dalam <i>e-Learning</i>				✓	
	e. Kejelasan petunjuk pembelajaran				✓	
	f. Kejelasan paket materi				✓	
	g. Tingkat kesulitan memahami materi				✓	
	h. Ketepatan pemberian feedback			✓		
	i. Ketersediaan Glossarium (daftar istilah)		✓			
2.	ASPEK MATERI					
	a. Kejelasan tujuan dan cakupan materi					✓
	b. Kejelasan isi dan penyajian materi				✓	
	c. Struktur dan urutan isi materi				✓	
	d. Kejelasan bahasa yang digunakan			✓		
	e. Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar				✓	
	f. Kesesuaian pemilihan gambar dalam materi				✓	
	g. Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓			
	h. Kesesuaian soal latihan dengan materi pokok				✓	

Catatan/ Saran

Glossary belum ada. Beberapa gambar / ilustrasi kurang sesuai dengan tujuan belajar dan kurang formal.

A. Kesimpulan

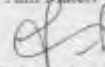
Rata-rata aspek kualitas media pembelajaran *e-Learning* dari data di atas, maka media *e-Learning* "Be-SwiftEnglish" ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

*) Lingkari salah satu

Yogyakarta, 04 Juni 2017

Ahli Materi



Tink Sudartinah, S.S, M.A.
NIP. 19800911 200312 2 001

Lampiran 15. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titik Sudartinah, S.S., M.A.
NIP. : 19800911 200312 2 001
Prodi/Jurusan : Sastra Inggris/ Pendidikan Bahasa Inggris

menerangkan bahwa telah melakukan validasi materi dari produk "Media Belajar *E-Learning* Be-SwiftEnglish" untuk tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan *e-Learning* Berbasis Moodle Untuk Peserta Kursus Di Swift English School Yogyakarta" yang dikembangkan oleh saudara:

Nama : Pipit Yusuf Fendy
NIM : 13105241025
Prodi/Jurusan : Teknologi Pendidikan/ Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 06 Juni 2017
Ahli Materi

Titik Sudartinah, S.S., M.A.
NIP. 19800911 200312 2 001

Lampiran 16. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan Nara Sumber Ahli

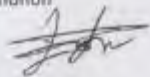
Kepada Yth. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Di tempat

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Pipit Yusuf Fandy
NIM : 13105241025
Prodi/Fakultas : TP / FIP
No. HP : 0813 2284 9829
Judul Skripsi/ : Pengembangan e-Learning Berbasis Moodle Untuk Peserta
Tesis)* : Bersus Di Swift English Sekolah Yogyakarta

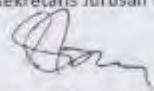
Pembimbing : Dr. Haryanto, M.Pd

Memohon nara sumber ahli sebagai validator media / materi / instrumen)* penelitian saya.
Demikian surat ini saya sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 30 Mei 2017
Pemohon

Pipit Yusuf Fandy

Dosen yang disetujui sebagai nara sumber ahli :

Nama : Anggun Ardy Nugroho, ST, M.Pd.
NIP : 198301012006041002

Yogyakarta, 30 Mei 2017
Mengetahui,
Ketua/Sekretaris Jurusan KTP

Dr. Sugeng Bayu Widyono, M. Si
NIP. 19600520 198603 1 003

Lampiran 17. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA *E-LEARNING* BERBASIS MOODLE
AHLI MEDIA

Judul Media	Pengembangan Media <i>E-learning</i> Berbasis Moodle "Be-SwiftEnglish"
Materi Pokok	Bahasa Inggris
Sasaran Media	Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Ahli	Aryawan Agung Nugroho, M.Pd.

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan media pembelajaran *e-Learning* berbasis *moodle* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, untuk peserta kursus di lembaga Swift English School Yogyakarta. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/ Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran *e-Learning* ini. Sehubungan dengan hal tersebut berkenanlah memberikan jawaban pada angket validasi berikut. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, Saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK TAMPILAN					
	a. Kejelasan menu dan tema				✓	
	b. Kejelasan tombol navigasi menu				✓	
	c. Kejelasan menu untuk akses antar konten dan <i>course</i>				✓	
	d. Proporsi <i>layout</i> bagian materi			✓		
	e. Kesesuaian proporsi warna			✓		
	f. Kesesuaian jenis huruf				✓	
	g. Kesesuaian ukuran huruf				✓	
	h. Kemenarikan sajian konten			✓		
	i. Kesesuaian desain konten dengan program-program belajar			✓		
	j. Desain tampilan yang tepat (tidak terdapat <i>noise</i> , gambar dan objek yang tidak relevan)				✓	
	k. Kemenarikan penggunaan unsur media (gambar)				✓	
2.	ASPEK PROGRAM					
	a. Kemudahan pengoperasian program					✓
	b. Kemudahan dalam struktur navigasi				✓	
	c. Kemudahan user untuk autentikasi					✓
	d. Ketepatan reaksi tombol navigasi			✓		
	e. Kebebasan memilih menu materi				✓	
	f. Kemudahan berinteraksi dengan program					✓
	g. Kecepatan akses antar <i>course</i>				✓	
	h. Kemudahan download dan upload				✓	
3.	ASPEK DESAIN PESAN PEMBELAJARAN					
	a. Adanya prinsip kesiapan dan motivasi			✓		
	b. Adanya prinsip pemusatan perhatian				✓	
	c. Adanya prinsip partisipasi aktif pelajar					✓
	d. Adanya prinsip perulangan					✓
	e. Adanya prinsip umpan balik		✓			

Catatan/ Saran

1. Akses pada server membuat media kurang bisa diakses dengan cepat (latensi/batasan)

C. Kesimpulan

Rata-rata aspek kualitas media pembelajaran *e-Learning* dari data di atas, maka media *e-Learning* "Be-SwiftEnglish" ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak

*) Lingkari salah satu

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Ahli Media



Aryawan Nugroho, M.Pd.
NIP. 19830102 200604 1 002

Lampiran 18. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI


Saya yang bertanda tangan di bawah ini: -

Nama : Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd
NIP : 19830102 200604 1 002
Prodi/Jurusan : Teknologi Pendidikan/ Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

menerangkan bahwa telah melakukan validasi media dari produk "Media Pembelajaran *E-Learning* Be-SwiftEnglish" dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Learning* Berbasis Moodle Untuk Peserta Kursus Di Swift English School Yogyakarta" yang dikembangkan oleh saudara:

Nama : Pipit Yusuf Fendy
NIM : 13105241025
Prodi/Jurusan : Teknologi Pendidikan/ Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semang, 08 Juni 2017
Ahli Media

Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.
NIP 19830102 200604 1 002

Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba Awal Oleh Peserta Kursus

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis *Moodle* "Be-SwiftEnglish"

Materi Pokok : Bahasa Inggris

Sasaran Media : Peserta Kursus *Swift English School* Yogyakarta

Nama Peserta Kursus : *Agatha, beta, beta, beta*

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?			✓		
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?				✓	
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?		✓			
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?					✓
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?					✓
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?	✓				

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?		✓			
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?			✓		
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?				✓	
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?			✓		
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?					✓
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?		✓			

Catatan/ Saran

- Media ini membantu saya untuk berkomunikasi bahasa Inggris dengan baik bersama teman
- Meningkatkan motivasi saya dalam berbahasa Inggris

Yogyakarta 07 Juni 2017

Pada ini saya



Sandra Kusuma, NIM

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
 “Be-SwiftEnglish”
 Materi Pokok : Bahasa Inggris
 Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
 Nama Peserta Kursus : Angi

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- Kriteria penilaian:
 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = cukup
 2 = kurang
 1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?			✓		
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?			✓		
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?		✓			
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?			✓		
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?		✓			
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?				✓	
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?			✓		
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?			✓		
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat menggal proses kegiatan pembelajaran?					✓

Catatan/ Saran

- Media ini memudahkan saya dalam Bahasa Inggris
- Saran saya desain media lebih di perbaiki dg tampilan yang lebih sederhana

Yogyakarta, 07 Juni 2017

Peserta Kursus

[Signature]
Anis

Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Oleh Peserta Kursus

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-SwiftEnglish"

Materi Pokok : Bahasa Inggris

Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta

Nama Peserta Kursus : Suhartugadi

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?				✓	
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?			✓		
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	

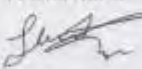
No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?			✓		
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?			✓		
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?					✓
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?				✓	
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?				✓	
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengati proses kegiatan pembelajaran?			✓		

Catatan/ Saran

- * Inovasi media ini sangat membantu *Swift-English School*
- * Tingkatkan lagi konten pembelajaran supaya lebih variatif

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Peserta Kuisus


Suharyadi

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-SwiftEnglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : Rudi

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?				✓	
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?					✓
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?					✓
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?				✓	
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?					✓
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?					✓
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?				✓	
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?				✓	
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?					✓

Catatan/ Saran

- * Membantu proses pembelajaran bagi peserta kursus
- * Mempermudah dalam menerima tugas dari tutor
- * Memberikan nuansa baru dalam pembelajaran di bidang bahasa dan pendidikan

Yogyakarta, 12 Juni 2017

Peserta Kursus

Rudi

Rudi

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
 "Be-SwiftEnglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : Heru

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = cukup
 2 = kurang
 1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?				✓	
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?			✓		
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?			✓		
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?			✓		

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?			✓		
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?				✓	
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?			✓		
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?				✓	
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengaiti proses kegiatan pembelajaran?				✓	

Catatan/ Saran

1. Desain media sangat sederhana
2. Media membantu pengajaran lebih
3. Media juga mengajarkan soal pilihan ganda

Yogyakarta, 12 Juni 2019

Peserta Kursus

[Signature]

.....

Lampiran 21. Hasil Uji Coba Pelaksanaan Pemakaian Oleh Peserta Kursus

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-SwiftEnglish"

Materi Pokok : Bahasa Inggris

Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta

Nama Peserta Kursus : Suci Prati Laksono

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?			✓		
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan user?			✓		
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?			✓		
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	


No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?		✓			
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?			✓		
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?				✓	
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?			✓		
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?		✓			

Catatan/ Saran

- Perlu disertakan duplikasi materi → tujuan pembelajaran
- Tipe soal / teknik pengerjaan soal kurang bervariasi
- Terlalu banyak navigasi (mungkin karena blm familiar)
- Perlu ditambahkan fitur chat yang lebih menarik

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Peserta Kursus


Sima Binto Laksono

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-Swiftenglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : JHSAN

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?			✓		
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?				✓	
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?					✓
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?					✓
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?					✓

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-Swiftenglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : N/NING

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?			✓		
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan <i>user</i> ?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?			✓		

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?					✓
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami user?				✓	
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?			✓		
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?				✓	
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?		✓			
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat mengganti proses kegiatan pembelajaran?					✓

Catatan/ Saran

Tampilan dari media ini kurang menarik lagi
 ↓
 karena layout dari text ^{dan} beraturan warna
 Perbanyak aktivitas yg bisa dilaksanakan
 Cihayutanan di web proses download - upload omah
 tidak ~~gmn~~ efisien

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Peserta Kursus



NINING

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-Swiftenglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : Ayda

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?		✓			
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan user?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?				✓	
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?				✓	
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?				✓	
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?				✓	
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?		✓			
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?		✓			
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?				✓	
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat menggiat proses kegiatan pembelajaran?				✓	

Catatan/ Saran

Navigasi sudah OK. Tampilannya aji yang kurang
 user-friendly / student-friendly menurut saya. Supaya
 menarik, gunakan gambar + yang masih berbentuk
 potongan (yang ada bordernya, ada background warnanya),
 bisa diedit supaya lebih pas sama warna website
 kamu, jenis dan ukuran font juga perlu diedit agar lebih
 menarik, karena font jenis TNR, Book Antique, Arial, dsb
 lebih pas dipakai untuk teks dalam buku.

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Peserta Kursus



Aidi

Angket Penilaian Kelayakan Media Oleh Peserta Kursus

Judul Media : Pengembangan Media *E-learning* Berbasis Moodle
"Be-SwiftEnglish"
Materi Pokok : Bahasa Inggris
Sasaran Media : Peserta Kursus Swift English School Yogyakarta
Nama Peserta Kursus : *Priandita*

A. Petunjuk

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang
- Jika ada komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

B. Angket Penilaian Media Oleh Peserta Kursus

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah proses autentikasi media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah?				✓	
2.	Apakah tampilan dari media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini menarik?			✓		
3.	Apakah penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah untuk dioperasikan user?				✓	
4.	Apakah struktur navigasi/tombol yang terdapat dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini mudah di gunakan?				✓	
5.	Apakah petunjuk yang di berikan sudah membantu dalam penggunaan media <i>Be-SwiftEnglish</i> ini?				✓	
6.	Apakah konten yang terdapat dalam media ini sesuai dengan program-program belajar <i>swift</i> ?				✓	
7.	Apakah konten materi yang terdapat dalam media ini mudah di pahami?				✓	

No	Indikator	Skala				
		1	2	3	4	5
8.	Apakah desain konten materi dalam media ini bervariasi (teks, gambar, multimedia, video tutorial, link web, dll)?				✓	
9.	Apakah penggunaan struktur bahasa yang digunakan mudah di pahami <i>user</i> ?			✓		
10.	Apakah desain materi pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan program belajar dan dapat memberikan informasi?			✓		
11.	Apakah tulisan/teks dapat terbaca jelas dalam media <i>Be-SwiftEnglish</i> ?			✓		
12.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda dalam belajar?				✓	
13.	Apakah media ini memudahkan kamu dalam belajar?				✓	
14.	Apakah dengan media ini lebih efisien waktu untuk melakukan pembelajaran?			✓		
15.	Apakah media ini dapat membantu kamu untuk menambah materi belajar, melengkapi materi belajar, dan dapat menggiati proses kegiatan pembelajaran?				✓	

Catatan/ Saran

- + *temple layout* yg perlu diperindah /ayaman diletak
- + *penggunaan domain* yg lebih baik
- + *tatanan / navigasi /tembel* yg terlalu banyak (*hagr user*)

Yogyakarta, 11 Juli 2017

Peserta Kursus



Lampiran 22. Dokumentasi Foto Penelitian



Observasi di Lembaga Swift English School dengan mengikuti kelas dan wawancara kepada pihak area *manager*






Uji Coba Lapangan penerapan media *e-Learning* “*Be-Swift*” oleh peserta kursus di Lembaga Swift English School






Pengisian angket penilaian setelah uji coba penerapan media *e-Learning* “*Be-Swift*” oleh peserta kursus Swift English School

Lampiran 23. Screenshoot Media e-Learning “Be-Swift”

Sunu Broto Laksono





Home

Navigation

Home

My home

Site pages

My profile

My courses

Administration

Front page settings

Turn editing on

Edit settings

Users

Filters

Reports

Backup

Restore


Question bank

My profile settings

Site administration


Available courses

The Comfortable Room




Teacher: Sunu Broto Laksono
Teacher: Farah Ratna Apriani

You Look Outstanding



Teacher: Sunu Broto Laksono
Teacher: Farah Ratna Apriani

I Need Your Suggestions



Teacher: Sunu Broto Laksono
Teacher: Farah Ratna Apriani

Calendar

July 2017

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

You are logged in as Sunu Broto Laksono (Log out)

Lampiran 24. Screenshoot Gambar Akses e-Learning “Be-Swift”






The screenshot displays the Be-Swift e-learning system administrator interface. The top banner features the Be-Swift logo and images of a classroom and a computer monitor. The main content area shows a list of 17 users with the following columns: First name / Surname, Email address, City/town, Country, Last access, and Edit. The interface includes a navigation menu on the left and a top banner with the Be-Swift logo and images of a classroom and a computer monitor.

First name / Surname	Email address	City/town	Country	Last access	Edit
Ani Mada	ahimedia@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	9 days 11 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Ahli Materi	ahlimateri@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	9 days 11 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Anis Tantri	anis@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 16 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Ardhi Nugroho	ardhi.nugroho@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Candra Kartika Sari	candrakartikasari@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 16 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Farah Ratna Apriani	farahratna.apriani@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 16 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Heru Anggara	heru.anggara@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Ihsan Saksono	ihsan.saksono@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Nining Setiawati	nining.setiawati@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Pandhu Aji	pandhu.aji@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Rudi Laksono	rudi@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Sunar Yadi	suinaryadi@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
Sunu Broto Laksono	sunubroto.laksono@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 15 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
System Administrator	admin@beswiftenglish.com	defaultcity	United States	1 sec	Ⓢ
User 1	usertest1@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	1 day 17 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
User 2	usertest2@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	9 days 12 hours	✕ Ⓜ Ⓢ
User 3	usertest3@gmail.com	Yogyakarta	Indonesia	9 days 11 hours	✕ Ⓜ Ⓢ

You are logged in as System Administrator (Log out)

Lampiran 25. Screenshot Gambar Hasil Akses Latihan Soal

4

[Home](#) ▶ [My courses](#) ▶ [First Class](#) ▶ [Asking and Giving Suggestions](#) ▶ 10 July - 16 July ▶ [Activity 2](#) ▶ [Results](#) ▶ [Grades](#)

Activity 2

Attempts: 11 [Expand all](#)

What to include in the report

Display options

[Regrade all](#)
[Dry run a full regrade](#)

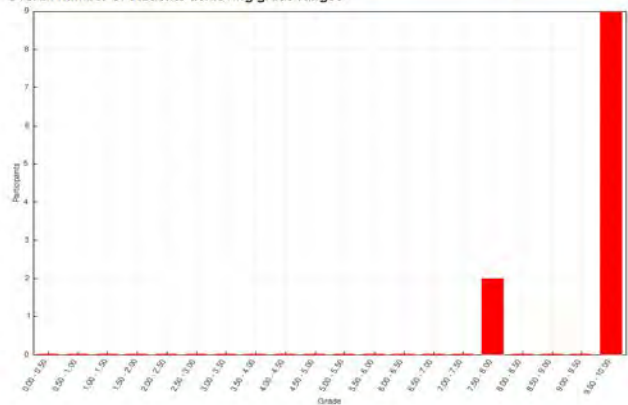
Showing graded and ungraded attempts for each user. The one attempt for each user that is graded is highlighted. The grading method for this quiz is Highest grade.

[Download table data as](#)
[Comma separated values text file](#)
[Download](#)

	First name / Surname	Email address	State	Started on	Completed	Time taken	Grade/10.00	Q. 1 /10.00
	User 1	usertest1@gmail.com	Finished	11 July 2017 1:26 PM	11 July 2017 1:27 PM	1 min 4 secs	10.00	✓ 10.00
	User 2	usertest2@gmail.com	Finished	11 July 2017 1:27 PM	11 July 2017 1:28 PM	1 min 6 secs	10.00	✓ 10.00
	Anis Tantri	anis@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:34 AM	19 July 2017 9:35 AM	56 secs	10.00	✓ 10.00
	Candra Kartika Sari	candrakartikasari@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:46 AM	19 July 2017 9:47 AM	26 secs	10.00	✓ 10.00
	Ardhi Nugroho	ardhi.nugroho@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:50 AM	19 July 2017 9:50 AM	23 secs	7.50	✓ 7.50
	Heru Anggara	heru.anggara@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:54 AM	19 July 2017 9:54 AM	24 secs	10.00	✓ 10.00
	Ihsan Saksono	ihsan.saksono@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:56 AM	19 July 2017 9:57 AM	19 secs	10.00	✓ 10.00
	Nining Setiawan	nining.setiawan@gmail.com	Finished	19 July 2017 9:58 AM	19 July 2017 9:58 AM	21 secs	10.00	✓ 10.00
	Pandhu Aji	pandhu.aji@gmail.com	Finished	19 July 2017 10:00 AM	19 July 2017 10:01 AM	18 secs	10.00	✓ 10.00
	Rudi Laksono	rudi@gmail.com	Finished	19 July 2017 10:02 AM	19 July 2017 10:03 AM	28 secs	10.00	✓ 10.00
	Suhar Yadi	suharyadi@gmail.com	Finished	19 July 2017 10:04 AM	19 July 2017 10:05 AM	39 secs	7.50	✓ 7.50
Overall average							9.55 (11)	9.55 (11)

[Select all / Deselect all](#)
[Regrade selected attempts](#)
[Delete selected attempts](#)

Overall number of students achieving grade ranges



[Download Docs for this page](#)
 You are logged in as [Susu Broto Laksono](#) (Log out)
[Asking and Giving Suggestions](#)

Lampiran 26. Surat Izin Penelitian Fakultas Ilmu Pendidikan

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telpun (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611 Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas_fip@uny.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor : 2330 /UN34.11/PL/2017	12 April 2017
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal	
Hal : Permohonan Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala Lembaga Kursus <i>Swift English School</i> Jl. Selokan Mataram, Pringgolayan No.1, Condong Catur, Sleman Telp. (0274) 8365000</p>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:</p>	
Nama :	Pipit Yusuf Fendy
NIM :	13105241025
Prodi/Jurusan :	TP/KTP
Alamat :	Kotesan RT.04 RW.02, Tlogokotes, Bagelen, Purwarejo, Jawa Tengah
<p>Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:</p>	
Tujuan :	Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi :	Lembaga <i>Swift English School</i> Sleman
Subyek :	Instruktur dan Peserta Kursus
Obyek :	Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Moodle</i>
Waktu :	April - Juni 2017
Judul :	Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Moodle</i> untuk Peserta Kursus di <i>Swift English School</i> Yogyakarta
<p>Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.</p>	
	
<p>Tembusan: Ketua Jurusan KTP FIP</p>	

Lampiran 27. Surat Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa & Politik



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 17 April 2017

Nomor : 070 /Kesbangpol/ 1601 /2017
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 2330/UN34.11/PL/2017
Tanggal : 12 April 2017
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE UNTUK PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA" kepada:

Nama : Pipit Yusuf Fendy
Alamat Rumah : Tlogokotes Bagelan Purworejo Jateng
No. Telepon : 082322849829
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM / NIP : 13105241025
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Lokasi Penelitian : Lembaga Swift English School
Waktu : 17 April 2017 - 17 Juni 2017

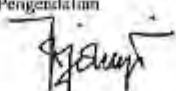
Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Sleman



Drs. Agus Spesilo Endiarto, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19580803 198303 1 011

Lampiran 28. Surat Izin Penelitian BAPPEDA

	PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH Jalan Parasamya Nomor 1 Baran, Tirdadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868000, Faksimile (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemakab.go.id, E-mail : bappeda@slemakab.go.id
SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 1677 / 2017 TENTANG PENELITIAN KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Dasar	Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk	Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbangpol/1601/2017 Tentang : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 17 April 2017	
MENGIZINKAN :	
Kepada	:
Nama	: PIPIT YUSUF FENDY
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 13105241025
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah	: Tlogokotes Bagelen Purworejo Jateng
No. Telp / HP	: 082322849829
Untuk	: Melakukan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKE dengan judul PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE UNTUK PESERTA KURSUS DI SWIFT ENGLISH SCHOOL YOGYAKARTA
Lokasi	: Lembaga Swift English School Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 17 April 2017 s/d 17 Juli 2017
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.	
2. Wajib menjaga tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.	
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.	
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.	
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.	
Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/oon pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.	
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.	
Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 17 April 2017 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	
Sekretaris a.n. Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan Pengendalian	
 Ir. RATNANI HIDAYATI, MT Pemahaman, IV/a NIP 19660828 199303 2 012	
Tembusan :	
1. Bupati Sleman (sebagai laporan)	
2. Camat Depok	
3. Pimpinan Lembaga Swift English School Sleman	
4. Dekan FIP UNY	
⑤ Yang Bersangkutan	

Lampiran 29. Surat Ijin Penelitian Lembaga Swift English School



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp: (0274) 540611 Pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: unpy.ac.id, E-mail: humas@unpy.ac.id

Nomor : 2330 /UN34.11/PL/2017
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 April 2017

Yth. Bupati Sleman

c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman
Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telp. dan Fax: (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Dibertahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Pipit Yusuf Fendy
NIM : 13105241025
Prodi/Jurusan : TP/KTP
Alamat : Kotesan RT.04 RW.02, Tlogokotes, Bagelen, Purworejo, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi : Lembaga *Swift English School* Sleman
Subyek : Instruktur dan Peserta Kursus
Obyek : Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle*
Waktu : April - Juni 2017
Judul : Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* untuk Peserta Kursus di *Swift English School Yogyakarta*

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami mengucapkan terima kasih.




Yogyakarta, M.Pd.
6009021987021001-

Tembusan:

1. Kepala Lembaga *Swift English School* Sleman
2. Ketua Jurusan KTP FTP

Lampiran 30. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



SWIFT ENGLISH SCHOOL

Jalan Selokan Mataram No.1, Pringgolayan, Condongcatur,
Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283

SURAT KETERANGAN
Nomor: SKT/1/SES/VII/2017

Yang bertanda tangan pada surat ini :


Nama	: Sunu Broto Laksono
Jabatan	: Area Manager
Instansi	: Swift English School Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama	: Pipit Yusuf Fendy
NIM	: 13105241025
Prodi/Fak/Univ	: Teknologi Pendidikan/Illmu Pendidikan/UNY

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul
“Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Moodle* untuk Peserta Kursus di Swift English School Yogyakarta”, yang dilaksanakan selama 3 bulan dimulai pada tanggal 17 April 2017 s/d 17 Juli 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 25 Juli 2017
Area Manager,

Sunu Broto Laksono

